

p-ISSN 1907-6967 | e-ISSN 2528-5653

METODIK DIDAKTIK

Jurnal Pendidikan Ke-SD-an
Vol. XIX No.1 Juli 2023



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA

p-ISSN 1907-6967 | e-ISSN 2528-5653

SUSUNAN PERSONALIA
“METODIK DIDAKTIK” : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an

Penanggung Jawab

Prof. Turmudi, M.Ed., M.Sc., Ph.D.

Pemimpin Redaksi

Hisny Fajrussalam, S.Pd., M.Pd.

Redaktur

Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd.

Mitra Bestari

Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd. (Universitas Negeri Gorontalo)
Yusinta Dwi Ariyani, S.Pd., M.Pd. (Universitas Alma Ata Yogyakarta)
Farid Ahmad, S.Kom., M.Kom., Ph.D. (Universitas Negeri Semarang)
Diniya, M.Pd. (UIN Sultan Syarif Kasim Riau)
Dr. Qiqi Yuliati Zaqiah, M.Ag. (UIN Sunan Gunung Djati Bandung)
Ayu Fitri, S.Pd., M.Pd. (Universitas Buana Perjuangan)
Dr. Srie Hastuti Noer, M.Pd. (Universitas Negeri Lampung)
Dr. Putu Nancy Riastini, M.Pd. (Universitas Pendidikan Ganesha)
Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Finita Dewi, S.S., M.A. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Indah Nurmahanani, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Fitri Nuraeni, S.Pd., M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)

Penyunting Pelaksana

Jennyta Caturiasari, M.Pd.
Nadia Tiara Antik Sari, M.Pd.
Aan Yuliyanto, M.Pd.

Alamat Redaksi/Distributor

UPI Kampus Purwakarta
Jl. Veteran No. 8 Purwakarta Jawa Barat Telp. (0264) 200395

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kepada yang Mahagafur, Allah 'Azza wa Jalla karena berkat rahmat dan ridha-Nya, **METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an** yang berisi hasil penelitian atau hasil pengkajian yang setara penelitian edisi Juli 2023 ini yakni Volume XIX Nomor I dapat diterbitkan. Salawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada *uswatun hasanatur*, Nabi Muhammad SAW., keluarga, sahabat, hingga kita sebagai umatnya yang baik.

Pada Edisi Kali ini, kami sajikan tujuh artikel dengan judul-judul sebagai berikut, 1) Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Roda Putar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar (Yuniawatika, Muhammad Firdaus Mashuri, Sukma Putri Yoshanti Hadisurya), 2) Pengaruh Etnomatematika Congklak terhadap Pemahaman Konsep Materi Pembagian Siswa Kelas II SDN Teluk Pucung III (Lailatul Fajriyah, Dian Anggraeni Maharbid), 3) Proses Penguatan Karakter Gemar Membaca pada Peserta Didik dengan Memanfaatkan Teknologi Internet Sebagai Sarana Belajar (Aditya Nur Pratama, Sundawati Tisnasari, Rina Yuliana), 4) Peningkatan Pendekatan Konstruktivisme terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika (Annisa Nafisatu Solihah, Dinie Anggraeni, Lya Harahap, Shinta), 5) Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Web *LearningApps* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD (Aisyah Herlina Arrum, Nurlinda Safitri, Maulida Intan Akmal), 6) *Best Practice*: Pentingnya Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (Apipudin, Erwin Rahayu Saputra), dan 7) *Sketch Metademolab*: Desain Pembelajaran Tematik Berbasis *Project* di Sekolah Dasar (Rela Imanulhaq, Kasmah, Abdul Munip).

Tidak lupa, Dewan Redaksi mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Direktur dan Wakil Direktur UPI Kampus Purwakarta yang telah merestui penerbitan jurnal ini.
2. Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Purwakarta yang telah membimbing dan mendorong terbitnya jurnal ini.
3. Para penulis artikel baik yang dimuat maupun yang tidak, dan
4. Rekan-rekan civitas akademika UPI Kampus Purwakarta yang telah membantu penerbitan jurnal ini.

Akhir kata, mudah-mudahan apa yang disajikan pada jurnal edisi ini dapat bermanfaat bagi civitas pendidikan pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Purwakarta, Juli 2023

Dewan Redaksi

METODIK DIDAKTIK

Jurnal Pendidikan Ke-SD-an
Vol.XIX, No.I, Juli 2023

DAFTAR ISI

	Halaman
META ANALISIS: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA RODA PUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR Yuniawatika, Muhammad Firdaus Mashuri, Sukma Putri Yoshanti Hadisurya	(1-11)
PENGARUH ETNOMATEMATIKA CONGKLAK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATERI PEMBAGIAN SISWA KELAS II SDN TELUK PUCUNG III Lailatul Fajriyah, Dian Anggraeni Maharbid	(12-22)
PROSES PENGUATAN KARAKTER GEMAR MEMBACA PADA PESERTA DIDIK DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INTERNET SEBAGAI SARANA BELAJAR Aditya Nur Pratama, Sundawati Tisnasari, Rina Yuliana	(23-33)
PENINGKATAN PENDEKATAN KONTRUKTIVISME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA Annisa Nafisatu Solihah, Dinie Anggraeni, Lya Harahap, Shinta	(34-47)
PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB <i>LEARNINGAPPS</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD Aisyah Herlina Arrum, Nurlinda Safitri, Maulida Intan Akmala	(48-56)
<i>BEST PRACTICE</i>: PENTINGNYA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR Apipudin, Erwin Rahayu Saputra	(57-65)
<i>SKETCH METADEMOLAB</i>: DESAIN PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS <i>PROJECT</i> DI SEKOLAH DASAR Rela Imanulhaq, Kasmah, Abdul Munip	(66-78)

META ANALISIS: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA RODA PUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Yuniawatika¹, Muhammad Firdaus Mashuri², Sukma Putri Yoshanti Hadisurya²

¹Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang

²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang

Koresponden: yuniawatika.fip@um.ac.id

Kata Kunci :

**Hasil Belajar Matematika
Meta Analisis
Media Roda Putar**

ABSTRACT

This study aims to interpret the effectiveness of using rotating wheel media in improving mathematics learning outcomes at the elementary school level. The method applied in this research is the meta-analysis method. This research includes several steps, namely formulating a research topic, then formulating a research problem based on the chosen topic and in the final stage tracing articles in online journals to collect the required data. Data collection was carried out by searching for relevant previous research articles with the keywords "rotating wheel media in learning" and then 10 relevant articles were taken. Based on the results of the analysis that has been done, it is known that the use of rotating wheel media in learning mathematics in elementary schools can improve learning outcomes. This is evidenced by the average pretest score of 55.74% increasing to 77.65%.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginterpretasi efektivitas penggunaan media roda putar dalam meningkatkan hasil belajar matematika di jenjang sekolah dasar. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode meta analisis. Penelitian ini meliputi beberapa langkah, yaitu merumuskan topik penelitian, kemudian merumuskan rumusan masalah penelitian berdasarkan topik yang dipilih dan pada tahap akhir menelusuri artikel di jurnal online untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menelusuri artikel penelitian terdahulu yang relevan dengan kata kunci "media roda putar dalam pembelajaran" dan kemudian diambil 10 artikel yang relevan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa dengan penggunaan media roda putar dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai pretest sebesar 55,74% meningkat menjadi 77,65%.

Email penulis:

yuniawatika.fip@um.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman senantiasa membawa perubahan dalam segala aspek bidang kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Perkembangan zaman selalu diiringi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat. Menurut Kholili et al., (2021) dalam dunia pendidikan diperlukan adanya ketrampilan pembelajaran abad 21 atau sering dikenal sebagai istilah 4C yaitu *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi) dan *collaboration* (kolaborasi). Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar yang dikembangkan dalam bentuk potensi sumber daya manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian pesan tertentu dari sumber belajar (guru) kepada penerima (siswa) yang bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh siswa sebagai bentuk pembelajaran (Masdul, 2018). Dalam pembelajaran, proses pertukaran informasi antara guru dan siswa ini bertujuan untuk memberikan pengaruh terkait pemahaman serta perubahan tingkah laku kedepannya.

Sebuah kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan peranan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Di era saat ini guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kompetensi yang mendukung untuk menciptakan siswa yang berkualitas dalam kehidupan nantinya. Hal tersebut didukung dengan program dari menteri pendidikan untuk mulai menerapkan HOTS (*High Order Thinking Skill*) dimana memiliki makna kemampuan untuk berpikir kritis, logis, dan analitis. Kemampuan *Hogh Order Thinking Skill* ini salah satunya diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dalam pelaksanaannya matematika berperan dalam aspek yang luas untuk menciptakan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi yang dilakukan oleh individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku yang terjadi pada individu dapat diindikasikan sebagai hasil belajar. Menurut Arikunto & Suharsim (2009) hasil belajar merupakan hasil akhir setelah melalui proses belajar, perubahan tersebut tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan diukur. Pada kegiatan pembelajaran, guru akan menetapkan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Bagi siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai ketuntasan dalam belajar. Guru harus bisa menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Rendahnya hasil belajar biasanya disebabkan oleh metode penyampaian dalam pengelolaan pembelajaran yang kurang efektif

Pada dasarnya matematika memiliki makna yang mendalam, bukan hanya sekedar angka maupun simbol saja. Matematika merupakan ilmu pasti yang bersifat mutlak dengan berdasarkan pada deduksi murni dimana suatu proposisi dapat dikatakan benar apabila faktor yang mendasarinya juga benar (Tarigan, 2021). Matematika merupakan disiplin ilmu yang mengutamakan proses berpikir secara sistematis, logis, kritis, dan kreatif (*sianturi*). Kemampuan yang dapat dikembangkan dari pembelajaran matematika yaitu penyelesaian masalah, komunikasi matematis dan koneksi matematis. Selain itu, kemampuan yang dapat dikembangkan sebagai hasil dari belajar matematika yaitu kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan kemampuan tingkat tinggi yang dimiliki seseorang sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan yang disajikan dengan tepat. Salah satu ciri seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat terlihat melalui rasa keingintahuan yang tinggi

pada saat mengeksplorasi informasi yang tepat (Agoestanto et al., 2019). Rasa ingin tahu dapat didefinisikan sebagai sikap seseorang yang berusaha untuk mengetahui sebuah informasi secara mendalam terkait sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengarkan. Karakter rasa ingin tahu berperan penting selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui seberapa besar tingkat antusiasme siswa dalam belajar dan sejauh mana materi yang diajarkan dapat ditangkap baik oleh siswa (Fatkul Jannah et al., 2021).

Berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir dalam menilai suatu pendapat dan mendapatkan gagasan yang jelas terkait berbagai makna agar dapat mengembangkan pola berpikir secara logis. Keterampilan berpikir kritis yang dibutuhkan meliputi: menganalisis gagasan kearah yang lebih spesifik, mengidentifikasi dan mengembangkan kearah yang lebih sempurna (Moch. Syakroni et al., 2021). Indikator dalam kemampuan berpikir kritis, diantaranya 1) memberikan penjelasan secara sederhana, 2) membangun sebuah keterampilan dasar, 3) menyimpulkan, 4) menentukan suatu penjelasan lebih lanjut, 5) menentukan strategi untuk memecahkan sebuah permasalahan.

Sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, guru seharusnya mampu untuk menerapkan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. pada mata pelajaran matematika, seharusnya guru dapat mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisa dan berpikir kritis. Di jejang usia sekolah dasar, siswa cenderung akan semangat untuk belajar jika terdapat hal yang menarik perhatiannya. Sejalan dengan hal tersebut, guru dapat mencari solusinya dengan penggunaan media pembelajaran yang dinovatif untuk membangkitkan semangat belajar dalam diri siswa. manfaat dari penggunaan media pembelajaran akan membentuk active learning dan mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh siswa. keterkaitan dari penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar dapat terlihat dari penyampaian materi yang dipadukan dengan media yang menarik akan memudahkan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan oleh guru (Wati, 2019).

Salah satu keberhasilan guru dalam pembelajaran adalah adanya perubahan positif yang terlihat dalam diri siswa sebagai akibat dari proses belajar. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu merangsang minat dan kemauan siswa dalam belajar. Menurut Prastowo (2012) dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengendalikan suatu perintah alami. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu dilihat dari efektivitas, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar dengan berdasarkan pada tujuan penggunaan dan karakteristik siswa.

Terkait dengan media pembelajaran, pada dasarnya ada banyak macamnya seperti media animasi, media konkret, video pembelajaran, media sederhana, dan masih banyak lagi. Pada penelitian ini, media yang dipilih adalah roda putar. Dasar pemilihan media roda putar karena konsep penggunaannya masih berbasis permainan yang mana sesuai tahap perkembangan anak usia sekolah dasar. Roda putar adalah objek berbentuk lingkaran yang dapat diputar dengan menampilkan informasi-informasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari (Khairunnisa, 2017). Media pembelajaran roda putar ini dirancang dengan prinsip media pembelajaran yang menarik dimana dipadukan dengan kegiatan permainan. Dalam hal ini siswa yang suka bermain akan tetap bermain, akan tetapi mereka akan bermain sambil belajar dibawah pengawasan guru sebagai moderator. Tujuan dari penerapan media

roda putar yaitu mendorong siswa untuk berpikir secara aktif, melatih tingkat percaya diri, melatih daya ingat dan kerjasama (Riyani, 2019).

Media roda putar dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki beberapa keunggulan, diantaranya menurut Arsyad (2014) yang menjelaskan bahwa keunggulan dari media roda putar adalah menyenangkan, menghibur, dan menarik. Akan tetapi dibalik keunggulannya juga terdapat kekurangannya yaitu bagi siswa yang malas mengikuti instruksi pembelajaran, tujuan dari roda putar ini tidak dapat tercapai. Selain itu jam putar juga membutuhkan waktu yang cukup. Dalam mengatasi hal tersebut, guru sebaiknya dapat mengatur waktu yang tepat jika memilih media roda putar sebagai alternative dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum memilih, sebuah media yang dianggap cocok untuk diterapkan, guru perlu untuk menguji pengaruh penggunaan sebuah media pembelajaran yang dipilih. Oleh sebab itu, guna mencipatakan kegiatan pembelajaran yang bermakna diperlukan guru yang professional.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media roda putar pada hasil belajar matematika akan dilakukan penelitian meta analisis yang bertujuan untuk memperoleh estimasi effect size, yaitu kekuatan hubungan mengenai besarnya perbedaan antar variabel.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta analisis. Meta analisis merupakan salah satu tipe analisis kuantitatif dengan menggunakan metode statistik dimana mengorganisasikan beberapa informasi yang berasal dari sampel besar untuk memenuhi serta melengkapi maksud yang lainnya (Istiqomah & Indarini, 2021). Analisis meta analisis ini ditujukan untuk menganalisis penelitian empiris yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Meta analisis merupakan salah satu dalam membuat rangkuman hasil penelitian secara kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari penelitian sebelumnya yang ada di Google Scholar dengan kata kunci “penggunaan media roda putar dalam pembelajaran”. Hasil penelitian diperoleh dari 10 artikel yang terkait penggunaan media roda putar untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar yang diperoleh melalui penelusuran dari Google Scholar. Artikel yang diperoleh berdasarkan rentang waktu antara 2018-2023. Dari beberapa artikel yang tersedia di Google Scholar, dipilih artikel yang memenuhi kriteria yaitu efektifitas penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Adapun langkah langkah yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi penentuan topik yang akan diteliti, mengumpulkan literature di jurnal online sesuai topik yang dipilih, menyesuaikan isi jurnal dengan masalah yang dikaji, menentukan besar pengaruh (*Effect Size*) dari jurnal yang diperoleh, menganalisis data yang diperoleh untuk ditarik kesimpulan. Untuk menghitung effect size menggunakan hasil Uji-t, rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{Effect Size} = \frac{\text{Posttest Average} - \text{Pretest Everage}}{\text{Score Standart Derivation}}$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian *Effect Size*

Size	Interpretation
$0 < d < 0,2$	Kecil
$0,2 < d \leq 0,5$	Sedang
$0,5 < d \leq 0,8$	Besar
$D > 0,8$	Sangat Besar

Analisis *Effect Size* yang dilakukan untuk melihat efisiensi penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dapat diartikan bahwa semakin besar nilainya, maka semakin besar efek dari penggunaan media roda putar terhadap pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang ditemukan berdasarkan literature jurnal yang relevan dengan variabel penelitian yaitu Efektivitas Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar terdapat sebanyak 10 artikel. Berikut ini rincian artikel yang ditemukan sebagaimana dalam tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Data Artikel

No.	Judul	Nama	Kode	Tahun	Sumber
1.	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Alat Peraga Roda Pintar	Ema Wahyuningsih	X1	2018	(Wahyuningsih, 2018)
2.	Efeektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	Era Anjarwati	X2	2019	(Anjarwati, 2019)
3.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa	Vivi Putri	X3	2019	(Putri, 2019)
4.	Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar	Mar'atus Solichah, Akhwani, Sri	X4	2020	(Solichah et al., 2020)

No.	Judul	Nama	Kode	Tahun	Sumber
	Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar	Hartatik, Syamsul Ghufon			
5.	Pengaruh Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika	Hartatik, Sri	X5	2020	(Hartatik, 2020)
6.	Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Lingkaran pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah	Juhaeni, Icha Amalia, Nadila Zein, Nuning Isfa' Nisa'ul Chusnah, Septi Endah Nur Fadila, Sonnia Nur Wijayanti	X6	2022	(Juhaeni et al., 2022)
7.	Pengembangan Media Roda Putar Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis dan Berhitung) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Margahayu XIX	Sriyanti Rahmatunnisa, Imam Mutjaba, Anisa Suciati, Lailatussaidah, Rismawati Rufaidah	X7	2022	(Rahmatunnisa et al., 2022)
8.	Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas III SD RK Budi Luhur Medan	Suarniwati Halawa, Santo Thomas, Patri Janson Silaban, Rumiris Lumban Gaol,	X8	2022	(Halawa et al., 2022)

No.	Judul	Nama	Kode	Tahun	Sumber
9.	Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga Roda Pecahan terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah	Murniati, Emi Sulistri, Erdi Guna Utama	X9	2022	(Murniati et al., 2022)
	Matematis Siswa Kelas IV SDN 13 Singkawang Murniati				
10.	Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Theodora Nona Tia, Desi Maria El Puang, Maria Herliyani Dua Bunga	X10	2023	(Tia et al., 2023)

Artikel yang diperoleh berdasarkan jurnal yang tersedia di Google Scholar antara rentang waktu tahun 2018-2023. Pemilihan artikel diatas dengan disesuaikan pada variabel yang ada pada penelitian ini yaitu media roda putar. Langkah selanjutnya yaitu menganalisis efektivitas penggunaan media roda putar dengan berdasarkan pada nilai pretest dan post test yang diperoleh sebagaimana pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Analisis Berdasarkan Uji Gain

No.	Kode Jurnal	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Gain	Gain %
1.	X1	74,00	81,00	0,27	26,92
2.	X2	43,10	67,06	0,42	42,11
3.	X3	74,35	76,60	0,08	8,77
4.	X4	55,20	76,20	0,47	46,87
5.	X5	45,50	84,50	0,72	71,55
6.	X6	50,00	68,64	0,37	37,28
7.	X7	62,35	80,00	0,47	46,88
8.	X8	57,00	84,00	0,63	62,80
9.	X9	54,56	75,06	0,45	45,11
10.	X10	40,32	83,45	0,72	72,26
MEAN		55,638	77,651	0,46	40,05

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 3 diatas, menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan hasil terendah yaitu 8,77% dan hasil yang tertinggi 72,26%. Rata-rata peningkatannya adalah 40,05%. Rata-rata dari hasil uji N-Gain adalah 0,46 yang menunjukkan bahwa peningkatan dalam kategori sedang. Untuk rata-rat Gain% diperoleh skor 40,05% yang menunjukkan bahwa media roda putar cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Selanjutnya, data yang diperoleh dilakukan uji Paired-Sample T-Test di bawah ini.

Tabel 4. Statistik Sampel Berpasangan

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	55.6380	10	11.84141	3.74458
	POST TEST	77.6510	10	6.15423	1.94614

Berdasarkan hasil output Paired Sample T-Test pada tabel 4 menunjukkan bahwa media roda putar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar dengan nilai rata-rata pre-test 55,64 dan nilai rata-rata post-test 77,65.

Tabel 5. Korelasi Sampel Berpasangan

		Paired Samples Correlations		
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	10	.145	.690

Pada tabel 5 diatas menunjukkan adanya korelasi antara penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar dengan rata-rata pencapaian hasil belajar sebesar 0,145.

Tabel 6. Uji Sampel Berpasangan

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-22.01300	12.52926	3.96210	-30.97589	-13.05011	-5.556	9	.000

Berdasarkan tabel 6 diatas, dapat dilihat bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung = $-5.556 < t\text{-tabel} = 1,833$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa. berdasarkan hasil uji SPSS diatas, hasil belajar matematika siswa sekolah dasar meningkat akibat pemberian perlakuan media pembelajran roda putar dalam pembelajaran matematika.

Media pembelajaran bukan sesuatu hal yang baru dalam bidang pendidikan. Guru pada umumnya sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang akan dicapai. Media pembelajaran diterapkan dengan tujuan untuk menjawab permasalahan kesulitan belajar yang selalu terjadi selama proses pembelajaran

berlangsung. Terdapat banyak sekali jenis dari media pembelajaran sendiri, seperti media gambar, bagan video, dan sebagainya (Prasetyo & Isnani, 2017). Media pembelajaran merupakan salah satu sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar. Penggunaan media pembelajaran sendiri harus disesuaikan dengan tingkat kebutuhan kegiatan pembelajaran. Menurut (Suryani, 2018) media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, dan perhatian siswa.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sederhana tidak memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan kegiatan pembelajaran efektif dan menyenangkan. Salah satu cara yang dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menentukan hasil belajar dengan berdasarkan pada isi, cara menjelaskan penggunaan media, dan karakteristik siswa dalam menerima materi melalui penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang hanya dilakukan dengan verbal saja tidak akan memberikan pengalaman bermakna bagi siswa dalam belajar. Siswa perlu terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang dapat diimplementasikan melalui penggunaan media pembelajaran.

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah roda putar. Media roda putar berbentuk lingkaran bergambar yang akan bergerak jika diputar dengan bergerak pada porosnya hingga berhenti di salah satu bagian gambarnya (Hamzah et al., 2019). Media roda putar ini disamping sebagai media pembelajaran, juga dapat menyajikan informasi mata pelajaran yang akan disampaikan. Dalam penggunaannya media rodaputar ini memiliki banyak manfaat seperti menarik perhatian siswa, guru tidak perlu menjelaskan materi pelajaran, serta menampilkan berbagai informasi yang menarik. Media roda putar ini sudah banyak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dimana mampu meningkatkan hasil belajar jika dilihat dari kelebihan yang dimiliki.

Dalam implementasinya, siswa akan mengambil kartu angka yang ada di roda putar dan menjawab pertanyaan yang telah tersedia dalam kartu yang diambil. Jika mereka menjawab dengan lengkap dan tepat maka kartunya dikembalikan dengan menghadap ke atas dan kartu tersebut dianggap hangus. Untuk kartunya yang belum berhasil dijawab dapat diletakkan kembali dengan menghadap kebawah dan memberikan kesempatan untuk siswa yang lain menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda putar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap kreatifitas, motivasi dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam belajar. Selain itu media roda putar cukup efektif untuk diterapkan pada siswa dasar dimana siswa sekolah dasar merasa senang jika belajar dipadukan dengan kegiatan permainan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada pretest 55,74% dan post test 77,65%. Dari hasil penelitian, maka saran yang diberikan adalah guru yang memilih menggunakan media roda putar dalam pembelajaran matematika perlu mengelola waktu dan kelas dengan baik untuk menciptakan antusiasme siswa dalam belajar.

REFERENSI

- Agoestanto, A., Sukestiyarno, Y. L., & Permanawati, F. I. (2019). Kemampuan Menganalisis Argumen dalam Berpikir Kritis Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu. *Prisma*, 2, 337–342.
- Ahmadi, I. K., Amri, S., & Elisah, T. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anjarwati, E. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Arikunto, & Suharsim. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: RinekaCipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (edisi ke-17)*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fatkul Jannah, Wirawan Fadly, & Aristiawan, A. (2021). Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 1–16.
- Halawa, S., Katolik, U., & Thomas, S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas III SD RK Budi Luhur Medan*. 10, 29–40.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77.
- Hartatik, S. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Istiqomah, J. Y. N., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 670–681.
- Juhaeni, J., Amalia, I., Zein, N., Chusnah, N. I. N., Fadila, S. E. N., & Wijayanti, S. N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Lingkaran pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(5), 210–216.
- Khairunnisa, E. (2017). Khairunnisa, W. (2017). *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*. (Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta).
- Kholili, A., Shoffa, S., & Soemantri, S. (2021). Pembelajaran Matematika Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa: Kajian Meta Analisis. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(6), 1441–1452. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i6.1441-1452>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
- Moch. Syakroni, Endang Suprpti, & Junaidi Fery Efendi. (2021). Peningkatan Berpikir Kritis dan Kreatif pada Pelajaran Matematika ditinjau dari Jenjang Satuan Pendidikan. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1),

- 414–428.
- Murniati, M., Sumistri, E., & Utama, E. G. (2022). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga Roda Pecahan terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV SDN 13 Singkawang. *Journal on Education*, 5(1), 1231–1242.
- Prasetyo, M. A. D., & Isnani. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Student Team Achivement Division Berbantu Media Pembelajaran terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*, 2 (Juli 2017), 149–156.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Diva Press.
- Putri, V. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa.-, 8(5), 55.
- Rahmatunnisa, S., Mutjaba, I., Suciati, A., Rufaidah, R., & Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pengembangan Media Roda Putar Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis dan Berhitung) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Margahayu XIX. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1, 11. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Riyani, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu. *E-Repository Perpustakaan IAIN Bengkulu*, 8(5), 55.
- Solichah, M., Akhwani, A., Hartatik, S., & Ghufron, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 51–59.
- Suryani, E. (2018). Televisi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Riset Kajian Teknologi dan Lingkungan*, 1(1), 62–65.
- Tarigan, R. (2021). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika. *Sepren*, 2(2), 17–22.
- Tia, T. N., Puang, D. M., & Bunga, M. (2023). *Pengaruh Media Rota Putar Terhadap Hasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 11, 79–89.
- Wahyuningsih, E. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Alat Peraga Roda Pintar. *Eprints.Umm*, 3, 1–57.
- Wati, E. R. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

PENGARUH ETNOMATEMATIKA CONGKLAK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATERI PEMBAGIAN SISWA KELAS II SDN TELUK PUCUNG III

Lailatul Fajriyah, Dian Anggraeni Maharbid

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Koresponden: lailatul.fajriyah19@mhs.ubhara.jaya.ac.id

Kata Kunci:

**Etnomatematika
Permainan Congklak
Pemahaman Konsep**

ABSTRACT

This study aims to answer the formulation of the research problem namely; what is the effect of the use of congklak game ethnomathematics on the understanding of the material distribution concept for class II students at SDN Teluk Pucung III. Based on initial observations that have created SDN Teluk Pucung III, the learning process still uses conventional methods. The ethnomathematics of the congklak game can be used as another way of learning mathematics whose application is related to everyday life so that it is easier to understand. The research method used in this research is a Quantitative Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design. The population used is class II students at SDN Teluk Pucung III for the 2022/2023 academic year. This is made up of the experimental class IIA and the control class IIB. The instruments in this study were tests, observations and documentation. The test results of learning the understanding of the concept, namely the pretest and posttest are arranged in the form of an essay. The data analysis technique uses the SPSS 26 application for descriptive and inferential statistics. The results showed that the application of the ethnomathematics of the congklak game affected the learning outcomes of class II students on the distribution of material. With a control class average posttest value of 76 while an experimental class value of 80.37. The t-test results showed the value of Sig. (2 tailed) < 0.05 which is 0.000.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yaitu; apakah pengaruh penggunaan etnomatematika permainan congklak terhadap pemahaman konsep materi pembagian siswa II SDN Teluk Pucung III. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SDN Teluk Pucung III proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Etnomatematika permainan congklak dapat digunakan sebagai cara lain dalam belajar matematika yang penerapannya dihubungkan dengan dalam kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami. Metode

Email penulis:

lailatul.fajriyah19@mhs.ubhara.jaya.ac.id

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quansi Eksperimental Design dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi yang digunakan siswa kelas II SDN Teluk Pucung III tahun ajaran 2022/2023. Yang terdiri dua kelas yaitu IIA sebagai kelas eksperimen dan IIB sebagai kelas kontrol. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes, observasi dan dokumentasi. Tes hasil belajar pemahaman konsep yaitu pretest dan posttest disusun dalam bentuk essay. Teknik analisis data menggunakan aplikasi SPSS 26 untuk statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan etnomatematika permainan congklak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II materi pembagian. Dengan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 76, sedangkan kelas eksperimen sebesar 80, 37. Hasil uji t menunjukkan nilai Sig.(2 tailed) < 0,05 yaitu 0,000.

PENDAHULUAN

Matematika ialah ilmu yang mempelajari bentuk-bentuk abstrak atau konsep-konsep dan hubungan di antaranya. Untuk memahami bentuk, struktur dan hubungan ini, tentu saja seseorang harus memahami konsep matematika. Dalam memahami konsep matematika perlu diajarkan melalui kegiatan nyata, supaya siswa dapat memahami konsep matematika yang diajarkan, karena pengetahuan siswa dibentuk dan dikembangkan oleh dirinya sendiri (Anggraeni Isilvia &, Sri Muryaningsih², 2022).

Terdapat beberapa materi dalam pelajaran matematika di sekolah dasar meliputi: konsep bilangan, operasi hitung, geometri, pengukuran dan interpretasi data. Salah satu materi matematika di sekolah dasar yaitu operasi hitung bilangan. Bilangan yang kita kenal tidak hanya satu macam, ada banyak jenisnya bilangan diantaranya; bilangan bulat nol, ganjil, genap, asli, prima, komposit dan romawi. Salah satunya dalam konteks penelitian ini yaitu bilangan cacah yang merupakan bilangan positif yang diawali dari angka 0 (nol) sampai tak terhingga, contohnya yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5... dan seterusnya (Prastowo, 2014).

Menurut Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 di dalam proses operasi hitung bilangan terdapat empat materi yakni penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Materi pembagian sangat penting dan harus diajarkan kepada siswa, agar nantinya siswa mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari terkait pembagian. Sebagaimana yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas II, yaitu menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai kompetensi itu tidak mudah, terdapat beberapa masalah terkait pembagian diantaranya terkadang siswa kurang teliti dalam berhitung, dalam menjawab soal sering lupa caranya, kurangnya pemahaman tentang maksud soal hingga perlu media untuk memahaminya, serta siswa yang masih mengalami kesulitan karena belum hafal dan menguasai pembagian (Sisca et al., 2020). Sehingga diperlukan usaha yang maksimal untuk membantu menguasai konsep matematika, agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Hal yang harus dilaksanakan oleh guru agar ketercapaian pembelajaran matematika dapat dicapai yaitu

guru harus menentukan metode yang tepat, sampai siswa mampu memahami konsep matematika dan mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dari konsep matematika itu (Yunita, 2018).

Berdasarkan observasi awal permasalahan yang ditemukan diantaranya pembelajaran matematika di SDN Teluk Pucung III tergolong masih konvensional, ini dipengaruhi faktor usia guru yang sudah tidak lagi muda. Siswa pun masih memiliki kesalahan dalam berhitung, masih bingung dan sering tertukar dalam membagi bilangan yang akan dibagi sehingga kurang memahami konsep pembagian. Di sisi lain kurangnya semangat dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, disebabkan oleh faktor dari dalam diri siswa. Pertama yaitu kondisi siswa, ketika siswa kondisinya kurang baik atau sedang sakit dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Kedua yaitu rasa malas dan ketakutan pada sebagian individu akan belajar matematika karena sebelumnya siswa telah berpikir bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sulit. Ketiga yaitu siswa kurang peduli dengan nilai yang diraihinya sehingga tidak memperhatikan guru ketika dalam proses pembelajaran. Selain itu disebabkan kurang tepatnya pendekatan dan kurangnya media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Sehingga terlihat monoton, tidak menarik serta membuat siswa mudah bosan dan jenuh dalam pembelajaran, pada akhirnya menjadikan siswa tidak paham mengenai materi yang dipelajari.

Maka dari itu memahami konsep dalam pembelajaran matematika sangat penting karena menjadi dasar berpikir bagi siswa, dengan pemahaman konsep akan memberi kemudahan siswa untuk memahami matematika. Pemahaman konsep perlu dibekali untuk siswa sebagai bekal dasar dalam mencapai kemampuan lainnya, contohnya kemampuan pemecahan masalah, penalaran, koneksi dan kemampuan komunikasi berguna untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Setiani et al., 2019).

Berdasarkan teori kognitif Piaget tahapan perkembangan kognitif untuk anak sekolah dasar yaitu usia 6 - 12 tahun termasuk kedalam tahap operasional konkret, dimana melalui kegiatan yang disajikan secara konkret atau nyata anak akan jauh lebih memahami (Agung, 2019). Pembelajaran matematika di sekolah masih terlihat masih monoton yaitu, hanya dijelaskan melalui gambar, kemudian meminta siswa berimajinasi, tentu itu membuat siswa merasa sulit dalam memahami matematika yang materinya abstrak, padahal sebenarnya matematika itu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Harahap et al., 2019). Faktor tersebut yang kemudian membuat siswa merasa kesulitan memahami konsep matematika yang disajikan, sehingga dalam proses menerima pembelajaran matematika minat dan semangat siswa menurun.

Menyajikan pembelajaran matematika membutuhkan pembaharuan, yaitu dengan mengaitkan pembelajaran matematika di sekolah ke dalam kehidupan sehari-hari, melalui penyajian yang konkret akan memberikan kemudahan siswa dalam memahami konsep matematika (Mulyasari, 2020). Etnomatematika dapat menjadi pilihan yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran matematika tersebut, karena etnomatematika ialah teknik pembelajaran matematika yang berkaitan dengan unsur budaya (Sumiyati & Purwati, 2022).

Sebagaimana dikatakan oleh D'Amrosio Etnomatematika menjadi jembatan antara sejarawan budaya dan ahli matematika, menuju pengakuan bahwa ada pemikiran yang berbeda yang

dapat menyebabkan berbagai bentuk matematika. Menerapkan etnomatematika sebagai strategi pembelajaran dapat menjadikan suatu materi lebih mudah dipahami, karena berkaitan dengan budaya secara langsung dan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari (Harahap et al., 2019).

Implementasi etnomatematika dapat dilakukan melalui permainan, karena banyak permainan yang mengandung unsur budaya. Hal ini sinkron dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang suka bermain, bahkan proses belajarnya sebagian besar dilakukan dengan kegiatan permainan yang siswa lakukan (Hayati et al., 2021). Untuk itu guru harus bijak memilih permainan yang sesuai dengan perkembangan siswa agar pesan edukatif setiap permainan mudah diterima oleh siswa.

Permainan tradisional ialah salah satu aset budaya bangsa, melalui permainan tradisional pendidikan karakter pun bisa dibentuk, dimana siswa dapat terbentuk karakternya melalui permainan ini. Saat ini masih banyak juga anak-anak di desa maupun di kota yang memainkan permainan tradisional, salah satunya yaitu permainan tradisional congklak (Mardianti, 2022). Congklak dikenal sebagai permainan tradisional dengan bermacam nama daerah Indonesia, seperti dakon, gaddong, dan lainnya. Jika diamati dan diperhatikan secara bentuk dan konsep permainan congklak memiliki banyak unsur matematika di dalamnya yaitu bangun datar dan ruang, proses perhitungan biji congklak pada lubang dan lainnya (Rohmatin & PGRI Sidoarjo, 2020).

Salah satu unsur matematika tersebut terdapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar dalam memahami konsep pembagian. Dimana konsep papan congklak yang berisikan 16 lubang diantaranya 14 lubang kecil yang saling berhadapan, serta 2 lubang besar sebagai induknya, kemudian dilengkapi dengan 98 biji congklak dapat dijadikan sebagai media dalam konsep pembagian. Memandang karakteristik permainan congklak dan kebutuhan siswa, serta melekatnya anak dengan permainan congklak. Maka dari itu permainan congklak dapat digunakan sebagai alat untuk penyampaian pembelajaran matematika. Terlebih lagi permainan congklak banyak melekat nilai-nilai karakter didalamnya berupa nilai kejujuran, berpikir kritis, kesabaran, kerja keras, menghargai prestasi (Khoirunnisa et al., 2019). Oleh karena itu permainan congklak cocok untuk implementasi etnomatematika dalam pemahaman konsep matematika pembagian.

Berikut penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang dengan menggunakan etnomatematika congklak diantaranya dilakukan oleh Risa Putri dalam pembelajaran matematika, Titik Handayani dalam implikasinya terhadap pemahaman siswa materi bangun datar di kelas IV, Fira Febrina dalam materi operasi hitung siswa SD kelas II, dan Wilfrida dalam materi operasi bilangan bulat siswa kelas VII. Berdasarkan penelitian terdahulu perbedaannya dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang etnomatematika congklak terhadap pemahaman konsep pada materi pembagian di kelas II siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Etnomatematika "Permainan Congklak" Terhadap Pemahaman Konsep Materi Pembagian Siswa Kelas II SDN Teluk Pucung III".

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Populasi Dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II di SDN Teluk Pucung III tahun ajaran 2022- 2023. Yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IIA dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang dan kelas IIB dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik nonprobability sampling yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah cara menentukan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quansi Eksperiment dalam bentuk Nonequivalent Control Grup Design yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	-	O ₄

Tabel 1. *Skema Nonequivalent Control Grup Desain*
Sumber: Sugiyono (2021)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes , observasi dan dokumentasi. Sebelum soal tes diujikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, soal terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen kepada siswa yang sudah pernah mempelajari materi tersebut. Karena materi sudah dipelajari sebelumnya, maka uji coba soal dilakukan di kelas kontrol dan eksperimen dengan mengambil sampel sebanyak 16 siswa pada masing-masing kelas yang jumlahnya menjadi 32 siswa. Setelah dilakukan uji coba instrumen tes maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil soal uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas, reliabilitas taraf kesukaran dan daya pembeda soal.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah didapat dengan cara melihat nilai rata-rata pada kelompok data. Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh melalui uji hipotesis atau uji t yang akan diolah dengan menggunakan SPSS versi 26, yang sebelumnya harus memenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

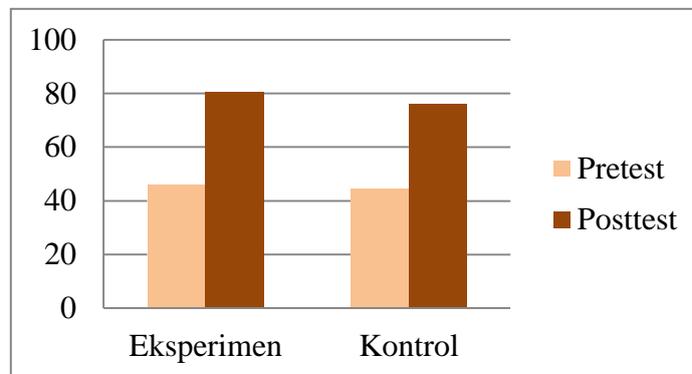
Data hasil uji statistik deskriptif pemahaman konsep pembagian pada kelas kontrol berupa nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Nilai	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Jumlah Siswa	32	32
2	Nilai Tertinggi	94	100

No	Nilai	Nilai	
		Pretest	Posttest
3	Nilai Terendah	10	52
4	Nilai Rata-rata	44,59	76
5	Simpangan Baku	23,009	14,199

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Selain itu data hasil *pretest-posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat persentasenya melalui grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari tabel dan grafik nilai siswa diatas dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan signifikan antara nilai hasil belajar materi pembagian kelas II pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan etnomatematika permainan congklak dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional.

Hal ini dapat terlihat pada tabel dimana *pretest* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 44,59, sementara pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 46,06. Adapun nilai *pretest* tertinggi terdapat pada kelas kontrol yaitu mencapai 94 sedangkan nilai *pretest* tertinggi pada kelas eksperimen mendapat 90. Meski begitu nilai *pretest* terendah kelas kontrol mendapat nilai 10 sedangkan nilai *pretest* terendah kelas eksperimen mendapat nilai lebih besar dari kelas kontrol yaitu 16. Adapun nilai *posttest* tertinggi dan terendah pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan yaitu 100 untuk nilai *posttest* tertinggi dan 52 untuk nilai *posttest* terendah. Berikut ini ringkasan data statistik inferensial yang dimulai dari hasil uji normalitas sampel dapat dilihat pada tabel berikut.

Kolmogrov-Smirnov

Data	Kelas	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0.148	32	0.072	Berdistribusi normal
Posttest		0.153	32	0.053	Berdistribusi normal
Pretest	Kontrol	0.149	32	0.068	Berdistribusi normal
Posttest		0.151	32	0.062	Berdistribusi normal

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Sampel

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Kolmogorov-Smirnov*. Hal ini sesuai dengan ketentuan jika sampel tiap kelas < 30 maka menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* sedangkan jika sampelnya > 30 maka menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Pada tabel 4.3 tersebut menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol juga berdistribusi normal. Pengambilan keputusan ini berdasarkan nilai Sig $> 0,05$ dengan taraf signifikansi 5%.

Hasil analisis uji homogen secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut.

	Kelas	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen	1.018	0.317	Homogen
	Kontrol			
Posttest	Eksperimen	2.523	0.117	Homogen

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan *Levene statistic* pada *pretest* diperoleh sig=0317, jika dilihat dari kriteria pengambilan keputusan nilai, $0,317 > 0.05$ dan pada *posttest* diperoleh sig=0,317, jika dilihat dari kriteria pengambilan keputusan, nilai $0.320 > 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian kelompok *posttest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. artinya dimana tidak ada perbedaaan varian antara kedua data tersebut.

Setelah dilakukan uji homogenitas, selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan etnomatematika permainan congklak terhadap pemahaman konsep materi pembagian kelas II SDN Teluk Pucung III.

H_a : Terdapat pengaruh penerapan etnomatematika permainan congklak terhadap pemahaman konsep materi pembagian kelas II SDN Teluk Pucung III.

Berikut hasil analisis uji hipotesis secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut.

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
				Lower	Upper			

Pair	Pre Test – Post	-	11.666	2.062	-38.518	-30.107	-	31	.000
1	Test	34.312						16.638	

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis (Uji-T)

Dari hasil analisis uji hipotesis menggunakan *paired sample test*, diperoleh nilai sig = 0.000. Sesuai dengan ketentuan dasar pengambilan keputusan jika uji hipotesis dengan nilai probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka secara signifikan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Berdasarkan uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa etnomatematika permainan congklak berpengaruh terhadap pemahaman konsep materi pembagian kelas II SDN Teluk Pucung kelas III. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang juga menggunakan etnomatematika permainan congklak dalam implikasinya terhadap pemahaman siswa materi bangun datar di Kelas IV SD. Menunjukkan bahwa adanya konsep matematika pada permainan congklak dalam aktivitas berhitung (perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan).

Pembelajaran menggunakan penerapan etnomatematika permainan congklak memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada siswa kelas II SDN Teluk Pucung III saat siswa terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan penerapan etnomatematika permainan congklak. Pada saat pembelajaran berlangsung dikelas eksperimen terlihat siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran bila dibandingkan dengan kelas kontrol. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan uji coba soal terlebih dahulu pada kelas IIA dan IIB yang masing-masing kelas sebanyak 16 siswa, yang dijumlahkan menjadi 32 siswa. Setelah instrumen diuji cobakan, selanjutnya yaitu melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Uji validitas dan reliabilitas diuji menggunakan SPSS 26. Sampel yang digunakan dalam uji coba soal yaitu 32 siswa maka berdasarkan hal tersebut, maka nilai N 32 pada r tabel *correlation pearson* sebesar 0,349. Dengan itu maka soal yang nilai $r_{tabel} < 0,349$ dikatakan tidak valid, begitu sebaliknya apabila nilai $r_{tabel} > 0,349$ maka dikatakan valid. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, dari 36 soal uji coba terdapat 31 soal yang valid, sementara 5 soal tidak valid. Dengan ini maka soal yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini yaitu sebanyak 31 soal, dan untuk soal yang tidak valid tidak digunakan.

Sebelum mendapatkan perlakuan, masing-masing kelas diberikan soal *pretest*. untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah melaksanakan *pretest*, dilanjutkan kegiatan pelaksanaan dengan memberikan *treatment* etnomatematika permainan congklak kepada siswa kelas eksperimen. Dimana pada saat pelaksanaannya siswa sangat antusias sehingga menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajarnya. Ketika menggunakan permainan congklak ditemukan bahwa siswa mampu membilang dan dapat menunjukkan kegiatan pembagian dengan soal yang telah diberikan oleh guru menggunakan etnomatematika permainan congklak. Karena kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, maka siswa diminta untuk menggunakan permainan congklak bergantian, namun hal itu membuat siswa tidak sabar untuk menggunakannya, meskipun begitu siswa tetap sabar dalam menunggu gilirannya. Saat proses pembelajaran diikuti dengan pengisian lembar observasi guna mengukur keterlaksanaan pembelajaran, kemudian lanjut pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui pemahaman konsep materi pembagian kelas II setelah diberikan perlakuan.

Setelah seluruh rangkaian pelaksanaan penelitian selesai, kemudian data diinput dan diolah dengan menggunakan aplikasi *SPSS 26*, yang diketahui bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil uji normalitas data sampel *pretest* dan *posttest* hasil belajar kedua kelas dimana dikatakan normal jika nilai signifikansi pada uji *Kolmogorov-Smirnov* statistik $> 0,05$. Berdasarkan analisis hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi data *pretest* hasil belajar pada kelas eksperimen adalah $0,072 > 0,05$ dan untuk kelas kontrol adalah $0,068 > 0,05$. Oleh karena itu nilai signifikansi data dari kedua kelas tersebut dikatakan berdistribusi normal karena $> 0,05$. Selanjutnya pada analisis data *posttest* hasil belajar pada kelas eksperimen adalah $0,053 > 0,05$ dan untuk kelas kontrol adalah $0,062 > 0,05$, sebab itu kedua data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena $> 0,05$.

Untuk uji homogenitas dilakukan sesuai dengan syarat pada *Levine Test*, dimana data sampel dikatakan homogen jika nilai signifikansinya $> 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui bahwa data hasil *pretest* menunjukkan nilai signifikansi yaitu $0,317 > 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa varians kelompok *pretest* adalah homogen. Kemudian pada data hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah homogen $0,117$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *posttest* adalah homogen. Jadi kedua kelompok data tersebut dikatakan homogen.

Berdasarkan data tersebut berarti sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok kelas penelitian berada dalam kondisi yang tidak terlalu berbeda. Dengan adanya data tersebut, kelas kontrol diberikan perlakuan seperti proses pembelajaran biasanya dan kelas eksperimen dengan penerapan etnomatematika permainan congklak. Selama proses penelitian, observer melakukan observasi terhadap aktivitas pembelajaran guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat. Proses pembelajaran di kelas eksperimen siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dimana keaktifan siswa terlihat dari aktivitas belajarnya ketika melaksanakan percobaan bersama dengan kelompoknya masing-masing. Sedangkan kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan metode konvensional, dimana ketika pembelajaran berlangsung guru lebih mendominasi sementara siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan fokus mencatat.

Berdasarkan hasil pengukuran lembar observasi dapat dilihat bahwa proses pembelajaran di kelas eksperimen telah terlaksana dengan baik yaitu sebesar 86% sesuai dengan hasil lembar observasi terlihat bahwa secara keseluruhan indikator terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan menggunakan Aplikasi *SPSS 26*. Maka diperoleh adanya perbedaan signifikan antara *pretest-posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai rata-rata *pretest* yaitu sebesar $44,59$ dan nilai *posttest* yaitu sebesar 76 pada kelas kontrol. Sedangkan pada kelas eksperimen juga diperoleh perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest-posttest*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai rata-rata *pretest* $46,06$ dan nilai *posttest* yaitu sebesar $80,37$.

Dilakukan uji *Sample Paired Test* untuk melihat apakah terdapat pengaruh penerapan etnomatematika permainan congklak terhadap pemahaman konsep dan diperoleh data bahwa ada pengaruh penerapan etnomatematika permainan congklak terhadap pemahaman konsep yang dapat dibuktikan dengan hasil uji *t* dengan taraf signifikansi $< 0,05$. Dimana hasil membuktikan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.6

sebelumnya, nilai Sig (*2-tailed*) sebesar 0,000 yang berarti sig (*2-tailed*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah ada sebelumnya. Berdasarkan beberapa pendapat ahli bahwa etnomatematika dapat menjadi jembatan atau cara lain dalam pembelajaran matematika yang dihubungkan dengan budaya (D'Ambrosio, 1985). Dengan menerapkan etnomatematika sebagai strategi pembelajaran dapat menjadikan suatu materi lebih mudah dipahami, karena berkaitan dengan budaya secara langsung dan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari (Harahap et al., 2019). Atas dasar tersebut etnomatematika permainan congklak dapat digunakan sebagai opsi atau cara lain dalam belajar matematika yang penerapannya dihubungkan dengan budaya yang ada di dalam kehidupan masyarakat, sehingga lebih mudah untuk dipahami karena kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui etnomatematika permainan congklak para pemain dapat mengembangkan sikap matematis seperti kejujuran, pantang, menyerah, optimis dan teliti. Hal lain juga menunjukkan bahwa dengan bermain congklak para pemain belajar mengenai pengetahuan matematis, mengembangkan sikap dan keterampilan pemecahan masalah (Handayani et al., 2020). Dalam permainan congklak dapat motivasi siswa untuk semangat dalam pembelajaran. Dengan begitu banyak manfaat yang didapat dari permainan congklak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya matematika (Febriyanti et al., 2019). Dalam proses pembelajaran menggunakan etnomatematika permainan congklak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan praktek langsung secara mandiri, yang diawali dengan mengamati guru kemudian mempraktekkannya secara langsung. Hal ini membuat siswa dituntut untuk mengalami sendiri dan mencari jawaban atas pertanyaan yang didapat serta menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan etnomatematika permainan congklak terhadap pemahaman konsep materi pembagian siswa kelas II SDN Teluk Pucung III yang dibuktikan dengan hasil uji t dengan taraf nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$.

REFERENSI

- Agung, R. (2019). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika*. Al-Adzka: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9 (1), 27–34. (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin)
- Anggraeni1silvia, T., & , Sri Muryaningsih2, A. E. (2022). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Curere*, 6(1), 45. (Skripsi, Universitas Quality Medan)
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and Its Place in the History and Pedagogy of Mathematics. *For the Learning of Mathematics*, 5(1), 44-48 (in 'Classics'). http://utopia.duth.gr/xsakonid/index_htm_files/12_11_17_kem_2_Ethnomathematics_and_Pedagogy_of_Maths.pdf
- Febriyanti, C., Irawan, A., & Kencanawaty, G. (2019). *Pembelajaran Dengan Etnomatematika Congklak* (Prosiding Sesiomadika, Universitas Singaperbangsa Karawang)

- Handayani, T., Tisngati, U., & Sugiyono. (2020). *Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Congklak dan Implikasinya terhadap Pemahaman Siswa Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar*. (Skripsi, STKIP PGRI Pacitan)
- Harahap, S. Y., Khairan, M., & Masitoh, S. (2019). Logika (Vlog Matematika): Solusi dalam Menciptakan Generasi Cerdas dan Berbudaya. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 46. (IAIN Bengkulu)
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1181>
- Khoirunnisa, H., Khasanah, I., & ... (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Media Congklak. In *Seminar Nasional PAUD 2019* (Pp. 247-253), 247–253.
<http://conference.upgris.ac.id/index.php/Snpaud2019/article/view/438%0Ahttp://conference.upgris.ac.id/index.php/Snpaud2019/article/download/438/367>
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish: Yogyakarta
- Prastowo, A. (2014). *Pintar Bilangan Matematika*. Lestari Kiranatama: Yogyakarta.
- Mulyasari, D. W. (2020). Efektivitas pembelajaran etnomatematika" permainan engklek" terhadap pemahaman konsep geometri dan karakter cinta tanah air siswa kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore. (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Setiani, N., Roza, Y., & Maimunah. (2019). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi peluang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2286-2297, 06(02), 575–581.
- Sisca, Cahyudi, F., & Wahyudin, H. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Kelas II Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan. *Analisis Kesulitan Siswa Kelas II Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian* *Sisca*, 5(2), 183–190.
- Sumiyati, & Purwati. (2022). *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Matematika* (Vol.7, Issue 2).
- Yunita, D. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III Mata Pelajaran Matematika Di SDN Bangsa Negara*. (Thesis, UIN Raden Fattah Palembang)
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.

**PROSES PENGUATAN KARAKTER GEMAR MEMBACA
PADA PESERTA DIDIK DENGAN MEMANFAATKAN
TEKNOLOGI INTERNET SEBAGAI SARANA BELAJAR**

Aditya Nur Pratama¹, Sundawati Tisnasari², Rina Yuliana³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Koresponden: adityanurpratama1@gmail.com

Kata Kunci:

**Karakter
Gemar Membaca
Teknologi Internet**

ABSTRACT

This research is based on the importance of reading character in students. This study aims to describe the process of strengthening the character of reading fondness in students by utilizing internet technology as a learning tool for class III at SD Cendekia Islamic School. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected using interviews, observation, and documentation. The results of the study indicate that at SD Cendekia Islamic School it has facilities and infrastructure such as, prayer room, Full AC, CCTV, Projector in each class, anyboard, Canteen, Play Ground, Computer Lab, Science Lab, Full internet or WiFi, Libraries, Sports Facilities, Outdoor Areas, School Health Units, principals' rooms, which are interconnected with the teacher's room. In strengthening the character of reading fondness carried out by speakers, through the use of internet technology media in the form of PDF, WhatsApp, Email, E-book, and Zoom

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan kepada pentingnya karakter gemar membaca pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses penguatan karakter gemar membaca pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi internet sebagai sarana belajar kelas III di SD Cendekia Islamic School. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan dengan menggunakan wawancara, obeservasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SD Cendekia Islamic School ini memiliki fasilitas sarana dan prasarana seperti, Mushola, Full AC, CCTV, Projector di setiap kelas, anyboard, Kantin, Play Ground, Lab Komputer, Lab IPA, Full internet atau WiFi, Perpustakaan, Fasilitas Olahraga, Outdoor Area, Unit Kesehatan Sekolah, ruang kepala sekolah, yang saling berhubungan dengan ruang guru. Dalam penguatan karakter gemar membaca yang dilakukan narasumber, melalui penggunaan media teknologi internet berupa PDF, WhatsApp, Email, E-book, dan Zoom

Email penulis:

adityanurpratama1@gmail.com

PENDAHULUAN

Membaca ialah suatu hal yang dilakukan untuk mengambil dan memahami makna yang terkandung pada bahasa yang tertulis. Membaca memiliki berbagai manfaat dan tujuan diantaranya, dapat menambah wawasan, menambah informasi, menambah ilmu pengetahuan, dan menambah ide. Oleh sebab itu, membaca menjadi suatu keterampilan yang dimiliki oleh setiap orang dikarenakan betapa bermanfaatnya ketika seseorang banyak membaca. Namun, dibalik banyaknya manfaat membaca masih banyak individu yang belum tahu betapa bermanfaatnya membaca. Membaca menurut Rahim (2011:13) Membaca adalah suatu proses yang dimaknakan sebagai suatu informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki pembaca sehingga dapat mempunyai peranan yang utama dalam bentuk suatu makna.

Dalam mengatasi kurangnya minat membaca pada peserta didik, saat ini sudah banyak sekolah yang mengadakan pembiasaan membaca Ketika pembelajaran akan dimulai yang biasanya diberikan waktu 10-15 menit agar peserta didik membaca. Seperti peraturan yang dibuat pemerintah oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2015 tentang pentingnya Penumbuhan Budi Pekerti yang melalui pembiasaan membaca selama 15 menit Ketika ingin belajar.

Saat ini membaca buku menjadi hal yang sangat berat bagi masyarakat Indonesia Kebiasaan masyarakat Indonesia dalam membaca dan menulis masih terbelang sangat rendah. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud) pada tahun 2019 yang menyusun Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca). Indeks Alibaca menunjukkan, hanya sembilan provinsi yang masuk dalam kategori sedang, 24 provinsi berkategori rendah, dan satu provinsi termasuk sangat rendah. Rata-rata indeks Alibaca nasional berada di titik 37,32% yang tergolong rendah. Kegiatan literasi dipengaruhi beberapa faktor. Mereka adalah kecakapan, akses, alternatif, dan budaya. Kategori Indeks Alibaca terbagi atas lima kategori, yakni sangat rendah (0-20,00), rendah (20,01-40,00), sedang (40,01-60,00), tinggi (60,01-80,00), dan sangat tinggi (80,01-100).

Masa Pandemi yang dimulai sejak tahun 2020 menjadi masalah urgent dan menjadikan semua sistem kehidupan yang biasa dijalankan berubah secara signifikan. Pandemi Covid-19 telah memberi perubahan yang besar atas aspek pendidikan. Dalam dunia pendidikan pembelajaran yang biasa ditempuh secara tatap muka dipaksa untuk dijalankan secara daring. Tentu perubahan semacam ini berdampak secara langsung baik kepada pendidik dan peserta didik. Pendidik terus dituntut untuk menjalankan pembelajaran dan peserta didik dituntut untuk terus menerima materi. Pembelajaran daring menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam hal mencapai capaian belajar peserta didik terutama dalam hal karakter. Menurut Lickona (2012: 690) pembentukan karakter adalah upaya sadar untuk mewujudkan kebajikan, kualitas jiwa manusia yang baik, tidak hanya untuk kebaikan, tetapi juga untuk individu, tetapi juga untuk masyarakat secara keseluruhan.

Di SD Cendekia Islamic School kegiatan yang dilakukan supaya menanamkan sikap karakter gemar membaca yaitu dengan program literasi. Dengan adanya kegiatan literasi ini dapat mendukung Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 yang membahas penumbuhan budi pekerti, yang menyatakan bahwa perlunya sekolah untuk menyisihkan beberapa waktu secara berkala untuk kegiatan pembiasaan membaca sebagai bentuk kegiatan dari

penumbuhan karakter gemar membaca. Melalui kegiatan literasi ini diharapkan dapat meningkatkan karakter gemar membaca pada peserta didik, yang dapat terlihat dari kesadaran peserta didik pada saat jam istirahat dan Ketika ada waktu luang, atau di perpustakaan. Selain itu, pada SD ini juga sudah menggunakan PJJ atau pembelajaran jarak jauh yang biasa disebut pembelajaran daring. Guru di SD tersebut menggunakan Aplikasi *Zoom* untuk melakukan pembelajaran daring serta juga membuat grup di *WhatsApp* yang nantinya pada kegiatan pembiasaan membaca tersebut akan dilakukan dengan cara memanfaatkan media teknologi internet sebagai sarana membaca sehingga peserta didik akan mendapatkan berbagai informasi dan berbagai pengalaman yang akan didapatkan dengan kegiatan membaca.

Berdasarkan uraian masalah-masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai sarana meningkatkan minat gemar membaca masih kurang digunakan oleh berbagai sekolah maupun oleh guru pada saat proses pembelajaran. Padahal peran teknologi jika digunakan oleh guru ataupun peserta didik dapat mempermudah akses belajar dan menarik perhatian peserta didik. Salah satu contohnya dapat mempermudah akses belajar dengan cara mengirim tugas online melalui *email* ataupun proses pembelajaran melalui *zoom* dan *gmeet*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mana Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang sangat relevan dalam melakukan penelitian sebuah fenomena pada masyarakat, sebab pada pengamatan yang diarahkan dengan latar belakang dan individu secara holistik serta memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan, bukan berdasarkan pada variable atau hipotesis sehingga dengan melalui pendekatan kualitatif pada penelitian yang dilakukan bisa memperoleh suatu informasi yang detail mengenai kondisi, situasi dan peristiwa (Moleong, 2014:3). Pada metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode deskriptif, dimana dalam pengumpulan datanya menggunakan data yang berupa kata-kata, gambar dan angka-angka.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah SD Cendekia Islamic School yang bernama Ibu Dwi Cerara, S.Pd dan mewawancarai guru kelas III yang bernama Bapak Fadli, S.Pd. wawancara kepada kepala sekolah untuk diketahui apa saja yang menjadi sarana dan prasarana penunjang penguatan karakter gemar membaca. Wawancara dengan guru untuk mengetahui proses pelaksanaan penguatan karakter gemar membaca.

Dalam penelitian kualitatif ini, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri yang mana Peneliti kualitatif sebagai human instrument, yang berfungsi untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.

Dalam Pengumpulan data, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu studi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi.

Dalam penelitian ini, menggunakan salah satu metode observasi yaitu observasi tidak berstruktur. Hal ini dilakukan karena dalam penelitian tidak tahu secara pasti tentang

apa yang akan diamati, dan dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen baku, akan tetapi pengamatan dilakukan secara spontan (Sugiyono, 2014:228).

b. Wawancara

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Teknik wawancara guna mendapatkan hasil data terhadap narasumber yang peneliti pilih. Seperti halnya observasi, wawancara juga memiliki beberapa macam jenis. Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara semi terstruktur *atau wawancara dengan jenis in-depth interview*. Hal ini dikarenakan, wawancara ini bertujuan untuk menemukan masalah secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya (Sugiyono, 2014: 233).

c. Dokumentasi

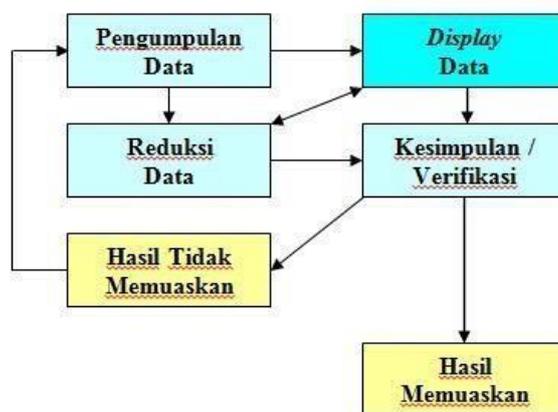
Bentuk data untuk pembuktian yang ada di lokasi contohnya bentuk photo, video, rekaman audio, dan fasilitas-fasilitas yang tersedia, sehingga bisa dijadikan penguatan data.

Tabel I
Pedoman Penelitian Teknik Analisis Data

Fokus Penelitian	Sub Fokus Penelitian	Aspek yang diteliti	Teknik Pengumpulan data	Narasumber	Alat pendukung penelitian
Proses Penguatan Karakter Gemar Membaca Pada Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Teknologi Internet	sarana dan prasarana penunjang penguatan	Ragam dan jenis sarana pembelajaran	Observasi dan Wawancara	guru	<ul style="list-style-type: none"> ● Catatan lapangan ● Pedoman observasi ● Pedoman wawancara ● Recorder ● camera
		Jadwal penggunaan sarana dan prasarana			
	karakter gemar membaca	Kendala dalam menggunakan sarana dan prasarana penguatan karakter gemar membaca			
		Manfaat sarana dan prasarana terhadap penguatan karakter			
Sebagai Sarana Belajar	Proses pelaksanaan Penguatan karakter	Pengintegrasian Penguatan Karakter Gemar Membaca Dalam Kegiatan Pembelajaran Daring	Observasi	guru	<ul style="list-style-type: none"> ● Catatan lapangan ● Pedoman observasi ● Pedoman wawancara ● Recorder ● camera
	gemar membaca	Pemberian Keteladanan Dalam Kegiatan Membaca (Modeling)			

Fokus Penelitian	Sub Fokus Penelitian	Aspek yang diteliti	Teknik Pengumpulan data	Narasumber	Alat pendukung penelitian
	dengan memanfaatkan teknologi internet	Pemberian Penguatan Melalui Penugasan (Reinforcing) Kegiatan Pembiasaan Membaca (Habituating)			

Analisis data kualitatif merupakan proses sistematis yang berlangsung terus menerus bersamaan dengan pengumpulan data. Dalam menganalisis data, peneliti akan melakukan analisis data di lapangan. Salah satu analisis data di lapangan yang akan dipakai yaitu analisis data dari Miles and Huberman, yang telah dikutip oleh Sugiyono (2014:246).



Gambar I

Model Analisis Data Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru membutuhkan sarana pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Selain kemampuan guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, dukungan dari sarana pembelajaran sangat penting dalam membantu guru. Semakin lengkap dan memadai sarana pembelajaran yang dimiliki sebuah sekolah akan memudahkan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidikan. Begitu pula dengan suasana selama kegiatan pembelajaran. Sarana pembelajaran harus dikembangkan agar dapat menunjang proses belajar mengajar.

Pengembangan sarana dan prasarana bisa berangkat dari ragam serta jenisnya. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) ditegaskan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

SD Cendekia Islamic School merupakan salah satu sekolah yang telah berupaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dalam aspek pembelajaran dengan cara memenuhi standar sarana dan prasarana yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar. Beberapa sarana dan prasarana yang terdapat di sana diantaranya seperti ruang kelas, ruang laboratorium, lapangan olahraga, ruang perpustakaan. Selain itu, di sekolah Cendekia Islamic School ini terdapat ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang perpustakaan, dan lapangan olahraga.

Salah satu unsur pendidikan yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yaitu sarana dan prasarana pendidikan. Sarana dan prasarana pendidikan ini adalah hal yang tidak boleh disepelekan. Sarana dan prasarana dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap apa yang diajarkan dan proses belajarnya pun sangat nyaman yang membuat mereka semangat belajar. Peningkatan kualitas pendidikan tercapai apabila proses belajar mengajarnya dilakukan di kelas dengan benar-benar efektif dan menyenangkan, supaya peserta didik tidak muncul rasa kebosanan serta mencapai kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan oleh si murid. Jadi inti dari pendidikan secara keseluruhan adalah pada proses belajar dan mengajar karena belajar dan mengajar harus didukung dengan guru yang berkompeten, sarana dan prasarana yang memadai, dan lingkungan yang mendukung agar tujuan pendidikan tercapai. Megasari (2014:637) berpendapat bahwa sarana dan prasarana berfungsi untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dengan menggunakan sarana dan prasarana pendidikan yang tepat dalam program kegiatan belajar mengajar agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat mudah tercapai yang artinya pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Dalam proses penguatan karakter ini sarana dan prasarana memang sangat berpengaruh dalam penguatan karakter peserta didik. Sebab untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat menguatkan karakter peserta didik tentu memerlukan sarana dan prasarana yang baik. dalam penguatan karakter gemar membaca. Gemar membaca di sekolah dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi beberapa indikator. Indikator keberhasilan penerapan karakter gemar membaca bagi siswa di antaranya adalah pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar siswa (Ramly dalam Perpunas, 2014). Seperti halnya ketika beliau menggunakan sarana olahraga disitu terlihat sekali anak yang hobinya olahraga akan bertambah skillnya begitu pun juga ketika beliau memanfaatkan ruang perpustakaan banyak peserta didik yang senang karena ketika beliau menggunakan ruang perpustakaan peserta didik jadi bebas untuk membaca berbagai buku yang ada di perpustakaan.

Pendidikan karakter dilakukan melalui proses pembiasaan di setiap instutusi Pendidikan. Kegiatan rutin untuk meningkatkan minat baca juga harus dilakukan agar peserta didik terbiasa mengisi waktu luang dengan membaca. Kemudian guru melakukan pengkondisian terhadap seluruh kegiatan yang telah dilakukan seperti mengecek ketersediaan sarana dan prasarana, menciptakan suasana dan ruang baca yang menyenangkan, dengan begitu peserta didik akan merasa senang pada saat membaca. Menurut Syaodih (2012:49) "Fasilitas belajar merupakan semua yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik bergerak maupun tidak bergerak agar tercapai tujuan pendidikan berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien".

Penguatan karakter khususnya karakter gemar membaca, tidak akan dapat dilakukan secara instan. Proses penguatan karakter membutuhkan waktu yang relatif lebih lama karena karakter merupakan sebuah sikap yang dapat dilihat jika ditunjukkan aspek konsistensinya. Agar dapat tercipta karakter yang diharapkan khususnya kepada peserta didik maka berbagai upaya harus ditempuh salah satunya yaitu dengan memberikan pengetahuan dan pemahaman terkait nilai-nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan sebuah aktivitas belajar yang jika dilihat dari segi waktu merupakan aktivitas yang banyak menyita waktu peserta didik, maka sangat disayangkan jika waktu yang digunakan tidak dioptimalkan untuk memberikan input-input mengenai karakter terhadap peserta didik.

Pembelajaran yang saat ini dilakukan di SD Cendikia Islamic School menggunakan metode pembelajaran daring. Namun hal itu tidak menyurutkan niat narasumber untuk tetap memberikan pemahaman kepada peserta didik agar tetap konsisten melaksanakan kegiatan membaca meski kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah. Salah satu upaya narasumber agar peserta didik melaksanakan kegiatan membaca meski kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah yaitu dengan cara membagikan Ebook kepada peserta didik. Hal itu dilakukan agar peserta didik tetap dapat terhubung dengan pembiasaan yang sering dilakukan ketika pembelajaran masih dilakukan dengan tatap muka. Upaya lain yang dilakukan agar peserta didik memiliki kebiasaan gemar membaca yaitu dengan memperbanyak aktivitas membaca pada saat kegiatan pembelajaran seperti membaca puisi dan komik digital sehingga variasi kegiatan membaca ini dirasa tidak akan menimbulkan rasa jenuh bagi peserta didik sesuai dengan temuan pada pengamatan.

Dari gambaran tersebut, kreatifitas narasumber dalam melaksanakan penguatan karakter gemar membaca dapat terlihat dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti. Kreatifitas memang menjadi kunci pembelajaran saat ini karena memang tidak mudah untuk tetap konsisten memberikan pelayanan Pendidikan kepada peserta didik ketika berada dalam situasi yang terbatas seperti saat ini. Kreatifitas seorang guru sangatlah diuji agar peserta didik tetap mendapatkan pembelajaran yang berkualitas. Perihal guru yang kreatif juga disinggung oleh, (Wahyu, dkk, 2020:178) Pakar Pendidikan FKIP UNS tentu mengajar bukan hanya saja diartikan semata-mata sebagai transfer of knowledge, namun juga diartikan bagaimana seorang guru dari sisi pedagogik harus kreatif atau bagaimana cara untuk mengajarnya dari sisi teknologi supaya pembelajaran daring tidak membosankan.

Penguatan Karakter Gemar Membaca Dalam Kegiatan Pembelajaran daring diintegrasikan oleh narasumber dalam kegiatan pembelajaran melalui cara, guru selalu menyelipkan kegiatan membaca pada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Keteladanan menjadi dasar yang paling utama untuk menanamkan sikap-sikap pada peserta didik. Dengan keteladanan, peserta didik tidak hanya mengetahui teori dari nilai-nilai karakter namun juga dapat mengetahui praktik dari nilai-nilai karakter tersebut dalam kehidupan keseharian. Seperti salah satunya nilai-nilai karakter gemar membaca. Memang pada dasarnya karakter gemar membaca membutuhkan kesadaran diri sendiri dan akan lebih terarah jika didukung dengan adanya keteladanan yang baik dari seorang guru. Sosok guru sebagai Role Model dapat memberikan insight yang baik bagi peserta didik. Selain keteladanan juga diperlukan konsistensi sehingga karakter gemar membaca menjadi kultur atau kebiasaan baik yang terjadi di lingkungan sekolah.

Dalam situasi pembelajaran daring seperti saat ini proses pemberian keteladanan pada peserta didik khususnya dalam hal karakter gemar membaca memang sulit dilakukan. Keterbatasan ruang dan jarak karena adanya pandemi ternyata mampu mengurangi intensitas pemberian contoh langsung terhadap peserta didik. Sebagai seorang guru masa yang profesional hendaknya seorang guru tidak berhenti berupaya agar tetap dapat memberikan keteladanan meskipun banyak kendala yang dihadapi. Seperti upaya narasumber yang ingin tetap memberikan keteladanan peserta didik meskipun hanya sekedar menyediakan bahan buku bacaan berbentuk digital (*E-book*) harus mendapat apresiasi lebih mengingat memang saat ini tidak banyak pilihan yang dapat dilakukan agar pemberian keteladanan tetap dapat dilakukan kepada peserta didik. Hal tersebut dilakukan supaya peserta didik tetap memiliki karakter gemar membaca, walaupun dalam kondisi saat ini yang mana pembelajaran masih dilaksanakan secara daring. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa masih terdapat cara dalam menanamkan nilai-nilai karakter gemar membaca pada peserta didik. Langkah-langkah dalam menumbuhkan nilai karakter gemar membaca pada peserta didik juga dikemukakan oleh yaumi (2014:110) yang mana beliau berpendapat bahwa penguatan karakter dapat dilakukan dengan berbagai cara yang diantaranya yaitu melalui kegiatan keteladanan dan pembiasaan dalam mencari bahan bacaan yang menarik, kemudian juga ketika pemberian tugas dalam hal membaca, lalu menyediakan gambar atau audiovisual, mendiskusikan hasil bacaan, menjadikan bahan untuk evaluasi, mengadakan suatu lomba membaca yang berhadiah menarik untuk memotivasi peserta didik.

Kesadaran dan hasrat narasumber untuk tetap memberikan contoh langsung atau keteladanan merupakan ciri-ciri guru profesional yang sekuat tenaga memberikan pelayanan terbaik bagi proses pendidikan pada peserta didik. Profesionalisme seorang guru dapat diartikan sebagai guru yang memiliki keahlian, tanggung jawab, dan rasa kesejawatan yang didukung oleh etika profesi yang kuat (Rachmah, 2014:69).

Pemberian penguatan merupakan salah satu bagian dari serangkaian proses penguatan karakter bagi peserta didik. Ada berbagai macam cara yang bisa dilakukan untuk bisa menguatkan karakter yang tertanam pada peserta didik seperti diantaranya melalui penugasan. Pemberian tugas yang tepat dapat diolah sebagai metode atau cara yang cukup efektif untuk mendapatkan informasi mengenai sejauh mana karakter peserta didik tertanam kuat dalam kegiatan kesehariannya.

Kegiatan penugasan ini tentu memiliki tujuan agar peserta didik tidak lupa mengenai apa yang telah dipelajari ketika jam pembelajaran berlangsung serta sebagai bahan belajar bagi peserta didik di rumah. Dalam memberikan penugasan yang saat ini harus mempertimbangkan berbagai macam aspek akibat adanya pandemi, kegiatan penugasan rasanya dapat mengandalkan keberadaan atau eksistensi media teknologi internet sebagai media dalam pengumpulan tugas para peserta didiknya seperti melalui grup WhatsApp dan juga melalui Email. Hal tersebut dilakukan karena saat ini pembelajaran dilakukan secara daring yang mana ketika pengumpulan tugas tidak dapat dilakukan secara tatap muka, maka seorang pendidik akan lebih bijak jika pengumpulan tugas tetap mempertimbangkan aspek protocol Kesehatan (*Social Distancing*). Menurut Islam (2018:6) Guru harus peka terhadap berbagai situasi yang dihadapinya sehingga mampu beradaptasi dengan situasi dan kondisi tersebut. Selain itu, lebih mudah bagi guru untuk mempertimbangkan alternatif

dan kemungkinan lain dari proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar tidak selalu sama, tetapi selalu berkembang sesuai dengan situasi dan peserta didik.

Sehingga dalam penguatan karakter gemar membaca dapat ditanamkan melalui kegiatan penugasan seperti yang dikatakan Yaumi (2014:45) yang menjelaskan bahwa agar dapat membangkitkan semangat membaca para peserta didik bisa dilakukan dengan cara memberikan suatu tugas yaitu salah satunya tugas membaca dan menulis kepada peserta didik, mendiskusikan hasil bacaan peserta didik dalam forum kelas, dan memberikan kesempatan peserta didik yang lain untuk memberi tanggapan.

Penguatan karakter gemar membaca dalam penugasan yang dilakukan oleh narasumber dalam kegiatan pembelajaran dilakukan melalui berbagai cara yang tentunya berbasis media teknologi internet, seperti *Whatsapp* dan melalui email yang dikirimkan oleh peserta didik kepada guru dalam pengumpulan tugas membaca yang diberikan oleh guru.

Karakter gemar membaca dapat juga diartikan sebagai sikap terbiasa untuk melaksanakan kegiatan membaca. Menumbuhkan sikap atau karakter baru membutuhkan waktu yang cukup panjang dan tidak sebentar. Dengan melaksanakan suatu kegiatan secara terus menerus maka bukan tidak mungkin hal tersebut akan menjadi suatu sikap baru yang muncul karena adanya kegiatan pembiasaan. Termasuk dalam hal penguatan karakter gemar membaca, salah satu strategi yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan membiasakan peserta didik untuk selalu meluangkan waktu untuk membaca.

Mengingat pentingnya penumbuhan budaya membaca, yang mana budaya minat baca atau literasi harus ditumbuhkan dalam karakter peserta didik karena penguasaan literasi dapat memperluas wawasan, dan memahami dunia dalam lingkup yang lebih luas, maka tidak heran jika pemerintah mengeluarkan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Tujuan adanya gerakan tersebut yaitu untuk dapat mewujudkan warga sekolah yang literasi sepanjang hayat. Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut yaitu melalui pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum dimulainya pembelajaran. (Kemendikbud, 2015).

Masa pandemi saat ini tentu seorang pendidik akan memanfaatkan media teknologi internet. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang dilakukan narasumber yaitu dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi yang digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter gemar membaca pada peserta didik salah satu caranya bisa dengan literasi digital. Saat ini literasi digital sudah menjadi hal yang tidak asing lagi, salah satu alternatif yang terkait dengan literasi digital adalah beralihnya bahan bacaan secara fisik menjadi digital. Maka apabila berkaitan dengan perwujudan pemanfaatan dari literasi digital agar dapat memperoleh bahan bacaan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan suatu dampak yang positif terhadap peserta didik, sebab dengan adanya kegiatan literasi digital ini diharapkan bisa mempermudah dalam mencari berbagai sumber belajar peserta didik agar dapat mengakses melalui website, ebook, e-journal, maupun digital library (Musfiqon, 2016:54).

Dengan terselenggaranya program literasi di SD Cendekia Islamic School, hal itu ditujukan agar dapat menumbuhkan karakter gemar membaca pada peserta didik. Kegiatan yang dilakukan oleh guru tersebut sebagai bentuk pembiasaan bagi peserta didik guna dapat meningkatkan nilai-nilai karakter pada peserta didik khususnya karakter gemar membaca melalui pembiasaan dengan membaca puisi maupun membaca ebook yang dipantau

langsung oleh guru. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik menjadi terbiasa dalam melakukan kegiatan membaca baik dirumah maupun pada saat proses pembelajaran. Pembiasaan dalam menanamkan dasar karakter rajin membaca baiknya sejak anak usia dini dan perlu adanya berkesinambungan. Suyatno dkk. (2019:76) yang mengungkapkan bahwa untuk menanamkan suatu nilai yang baik maka diperlukan pembiasaan, dengan demikian mereka akan terbiasa untuk melakukannya meskipun mereka berada di luar tempat di mana proses pembiasaan tersebut telah dilakukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang sebelumnya sudah dijelaskan, kemudian peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan Teknik pengumpulan data wawancara dan observasi mengenai “Proses Penguatan Karakter Gemar Membaca Pada Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Teknologi Internet Sebagai Sarana Belajar” maka peneliti memberi kesimpulan bahwa SD Cendekia Islamic School ini memang sudah memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang lengkap guna menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih mudah serta dapat mencapai tujuan pendidikan. SD Cendekia Islamic School sudah memiliki sarana dan prasarana yang sangat memadai seperti, Mushola, Full AC, CCTV, Projector di setiap kelas, anyboard, Kantin, Play Ground, Lab Komputer, Lab IPA, Full internet atau WiFi, Perpustakaan, Fasilitas Olahraga, Outdoor Area, Unit Kesehatan Sekolah, ruang kepala sekolah, yang saling berhubungan dengan ruang guru. Keberhasilan program pendidikan melalui proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu diantaranya adalah tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Dalam hal penguatan karakter gemar membaca di SD Cendekia Islamic School ini sarana dan prasarana yang dapat digunakan seperti ruang perpustakaan.

Kemudian pada proses pelaksanaan penguatan karakter gemar membaca yang dilakukan oleh Guru kelas III SD Cendekia Islamic School yaitu Bapak Fadli dapat disimpulkan bahwa bapak Fadli selaku Guru kelas III SD Cendekia Islamic School sudah mengimplementasikan penguatan karakter gemar membaca dengan melakukan pengintegrasian, dan pembiasaan. Dalam penguatan karakter gemar membaca yang dilakukan narasumber melalui penggunaan media teknologi internet berupa PDF, WhatsApp, Email, E-book, dan Zoom.

REFERENSI

- Islamia. (2018). *Kompetensi Guru PAI Dalam Merencanakan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar*. (Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar)
- Lickona, (2012). *Character Matters; Persoalan Karakter, Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas dan Kebajikan Penting Lainnya*, Jakarta: PT Bumi Aksara

- Megasari, R. (2014). Peningkatan Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SMPN 5 Bukit Tinggi. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. 2(1). 636-648.
- Moleong, L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Musfiqon. (2016). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Permendikbud (2015). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti
- Permendiknas No. 24 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Rachmah, (2014). *Pengembangan Profesi Profesi Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta
- Rahim, F. (2011). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ramly, & Hum, (2014), *Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Bahasa Indonesia*, Jakarta. Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno, dkk. (2019). Strategy of Values Education in the Indonesian Education System. *International Journal of Construction*. 12(1): 607-624
- Syaodih, N. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahyu, dkk. (2021). Apakah Perilaku Kreatif Guru memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di masa pandemi Covid-19?. *Jurnal Jendela Pendidikan*. 1(3) 178
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenada Media Group

PENINGKATAN PENDEKATAN KONTRUKTIVISME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Annisa Nafisatu Solihah¹, Dinie Anggraeni², Lya Harahap¹, Shinta³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

²Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka

Koresponden: annisanafisa0@gmail.com

Kata Kunci:

**Pendekatan
Konstruktivisme
Hasil Belajar
Matematika**

ABSTRACT

The background of this collaborative classroom action research (PTKK) is the low learning outcomes of students in mathematics learning in Class IA SDN 032 Tilil. This can be seen from the results of the pre-test and interviews with classroom teachers that have been conducted, which have not shown a significant increase in learning outcomes. Efforts were made to overcome this; researchers applied a constructivism approach with various learning models to learning mathematics. The purpose of PTKK is to improve student learning outcomes through learning, evaluating, and following up on previous learning outcomes. PTKK is carried out through three cycles; in each cycle, there are four main activities: planning, implementing, observing, and reflecting. The number of research subjects was 29 (twenty-nine) students, namely all of class IA SDN 032 Tilil. The results of the first cycle of PTKK showed an increase of 67%; the results of the second cycle of PTKK were 75%; and the results of the third cycle of PTKK were 80%. The conclusion of this research shows that the constructivism approach can improve student learning outcomes in mathematics

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika di Kelas IA SDN 032 Tilil. Hal ini terlihat dari hasil pra siklus dan wawancara dengan guru kelas yang telah dilakukan bahwa belum menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan Pendekatan Konstruktivisme dengan model-model pembelajaran yang bervariasi pada pembelajaran Matematika. Adapun tujuan PTKK adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran, mengevaluasi, serta melakukan tindak lanjut dari hasil pembelajaran sebelumnya. PTKK dilakukan melalui tiga siklus, masing-masing

Email penulis;
annisanafisa0@gmail.com

siklus terdapat kegiatan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Jumlah subjek penelitian sebanyak 29 (dua puluh sembilan) siswa yaitu semua kelas IA SDN 032 Tilil. Hasil siklus I PTKK menunjukkan peningkatan sebesar 67%, hasil siklus II PTKK sebesar 75% dan hasil siklus III PTKK sebesar 80%. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa Pendekatan Konstruktivisme dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi sekarang ini, manusia akan cenderung meningkatkan kemampuan keterampilan hidup untuk bertahan dan meningkatkan taraf hidupnya kearah yang lebih baik. Hal tersebut perlu dibekali pengetahuan, sikap, nilai dan aktivitas sosial sehingga akan tercipta sumber daya manusia berkualitas yang dapat mengikuti perubahan dunia yang begitu cepat. Terbentuknya pengetahuan, sikap, nilai dan aktivitas sosial yang baik dapat diperoleh manusia melalui pendidikan. Pendidikan hendaknya diterapkan sejak dini agar kemampuan dan kepribadian siswa semakin berkembang dengan baik.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk membentuk kemampuan dan kepribadian yang baik pada manusia karena akan menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara. Dengan demikian pendidikan mempunyai peran vital sebagai pendorong manusia untuk meraih progresivitas pada kehidupan menjadi lebih berkualitas. Mengutip dari Amaliah dalam (Nurfitriyanti, Maya: 2016) Fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional dituangkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Selain itu matematika mempunyai peran penting dalam disiplin ilmu pengetahuan dan mengembangkan daya pikir manusia. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan penalaran dan logika yang tinggi, sehingga dalam kegiatan pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk cerdas, kreatif, terampil dan mandiri dalam memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari.

Matematika merupakan simbol-simbol, kumpulan angka, serta operasi perhitungan konsep-konsep abstrak yang harus di pahami dan berkonsentrasi dalam pengerjaannya. Hal itulah yang membuat banyak siswa menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, membosankan dan menakutkan. Sehingga kreativitas pembelajaran matematika perlu dikembangkan, karena matematika harus diajarkan secara menarik dan terhubung dengan dunia nyata dan menggunakan variasi metode pembelajaran, dengan demikian tercipta suasana belajar yang menyenangkan yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut Suprijono dalam (Yasa dan Bhoke. 2018) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut. (1) informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (2)

keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis, fakta konsep, dan mengembangkan psinsip-prinsip keilmuan. (3) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. (4) keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa penting bagi guru untuk memperhatikan siswa agar dapat berkembang pengetahuan, sikap dan keterampilannya dengan baik.

Melihat kondisi diatas, guru perlu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi para siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Pendekatan pembelajaran yang membosankan tidak akan terjadi proses mentransfer ilmu kepada siswa. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat, siswa tidak hanya dituntut untuk mendengarkan dan menghafal materi yang diberikan oleh guru, tetapi siswa juga aktif dalam mencari materi yang akan dipelajarinya. Dengan demikian siswa terdorong untuk berfikir kreatif dan bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari. Selain itu, siswa juga dapat memecahkan masalah yang dihadapi baik yang berkaitan dengan sekolah maupun masalah yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pengamatan, banyak sekolah yang menggunakan model pembelajaran berpusat pada guru dalam mengajar matematika, artinya pembelajaran hanya terpaku pada apa yang disampaikan oleh guru. Aktifitas guru jauh lebih besar dibandingkan dengan aktifitas siswa. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru tidak memberikan pembelajaran yang bermakna karena siswa hanya mendengarkan, mencatat dan menghafal, sehingga siswa tidak aktif dan kreatif dalam memecahan masalah matematika yang mengakibatkan hasil belajar matematika yang dicapai rendah.

Menurut Elke Maisyarah dan firma dalam (Pebriyanti, Yulia. Dkk: 2020) bahwa mengemukakan Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa. Peran guru hendaknya memperhatikan aspek siswa tersebut agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini akan terlaksana apabila guru menggunakan metode dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sehingga bisa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang telah dimilikinya. Pendekatan yang sesuai dengan hal tersebut adalah pendekatan Konstruktivisme. Menurut Sanjaya (2002: 264) dalam (Pebriyanti, Yulia. Dkk: 2020) pendekatan konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman yang telah dimilikinya.

Selain itu menurut Choy dalam (Mulyati, Tita.2016) mengemukakan bahwa konstruktivisme merupakan suatu pendekatan pendidikan dan pembelajaran yang berdasarkan anggapan bahwa kognisi diakibatkan oleh pembinaan mental, dengan kata lain, pelajar mempelajari dengan memberikan pernyataan baru dengan pengetahuan yang telah tersedia. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika pun untuk mempelajari materi matematika yang baru,

pengalaman belajar yang lalu (konsepsi awal) sebagai pengetahuan prasyarat dari siswa akan mempengaruhi terjadinya proses belajar matematika tersebut, maka langkah pertama yang harus dilakukan guru ketika akan mengajarkan materi baru adalah materi baru tersebut harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur pengetahuan siswa.

Selanjutnya menurut Muslich (2009: 44) dalam (Pebriyanti, Yulia. Dkk: 2020) menyebutkan prinsip dasar konstruktivisme dalam pembelajaran harus dipegang guru adalah sebagai berikut: (1) proses pembelajaran lebih utama dari pada hasil pembelajaran; (2) informasi bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata siswa lebih penting daripada informasi verbalistis; (3) siswa mendapatkan kesempatan seluas-luasnya untuk mengemukakan dan menerapkan idenya sendiri; (4) siswa diberikan kebebasan untuk menerapkan strateginya sendiri dalam belajar, (5) pengetahuan siswa tumbuh dan berkembang melalui pengalaman sendiri; (6) pemahaman siswa akan semakin berkembang. Dengan demikian hal ini memberikan kesempatan kepada siswa agar dalam pembelajaran terlibat aktif dan mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajarnya yang dapat dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Dalam pendekatan konstruktivisme ada beberapa model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada pembelajaran Matematika diantaranya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Project Based Learning* dan *Active Learning*. Menurut (Lidnillah: 2013) dalam (Fauzia, Hadits: 2018). Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menitik beratkan kepada siswa sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya. Penerapan model *problem based learning* (PBL) dilaksanakan ketika pembelajaran pada siklus I dengan media konkret dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini karena model *problem based learning* (PBL) memunculkan masalah sebagai langkah awal mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Selanjutnya adalah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menurut Bie dalam (Nurfitriyanti, Maya: 2016) *Project Based Learning* yaitu model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik. Model pembelajaran *project based learning* juga memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, *project based learning* juga memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *students centered*, dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek. Pada pelaksanaan pembelajaran maka peneliti menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada siklus II PTKK hal ini bertujuan agar siswa dapat membuat produk dari materi yang sedang dipelajarinya yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian pada pelaksanaan pembelajaran siklus III menerapkan model *Active learning*. Menurut (Zendato dan Yudhi: 2017) *Active Learning* adalah suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan siswa agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Dalam pembelajaran Matematika penerapan model *Active Learning* dengan metode *Games Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun menurut (Maulidina dan Abidin: 2020.) dalam (Wahyuni, dkk: 2022) *Game based learning* sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain. Dengan demikian

siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran melalui permainan yang juga untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan pendekatan konstruktivisme dengan menerapkan model-model pembelajaran yang relevan diterapkan pada pembelajaran Matematika dapat memfasilitasi siswa sehingga dapat menyelesaikan masalah sendiri, terlibat langsung dalam membina pengetahuannya dan dapat berkomunikasi sosial dengan teman dan gurunya. Oleh karena itu, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika”.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IA SDN 032 Tilil pada mata pelajaran matematika dengan materi pengukuran waktu pada jam. Kegiatan pembelajaran ini direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IA SDN 032 Tilil yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini membutuhkan waktu selama satu bulan. Peneliti melakukan tindakan sebanyak tiga siklus dengan setiap siklus melaksanakan pembelajaran dengan satu kali pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaan siklus PTKK adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

Siklus/ Tindakan	Hari/ Tanggal	Tujuan Pembelajaran	Pendekatan/ Model Pembelajaran
Siklus I/ Tindakan 1	Kamis, 02 Maret	1.Siswa dapat menuliskan satuan waktu pada jam. (C1) 2.Siswa dapat membaca jam (tepat pukul, setengah jam). (C1) 3.Siswa dapat membedakan jarum jam panjang untuk jam dan jarum jam pendek untuk menit. (C4)	Konstruktivisme/ <i>Problem Based Learning</i>
Siklus II/ Tindakan 2	Senin, 13 Maret	1.Siswa dapat menuliskan satuan waktu pada jam. (C1) 2.Siswa dapat membandingkan satuan waktu yaitu tepat pukul dan setengah jam (C4) 3.Siswa dapat membuat bentuk jam sederhana. (C6)	Konstruktivisme/ <i>Project Based Learning</i>
Siklus III/ Tindakan 3	Kamis, 16 Maret	1.Siswa dapat menuliskan satuan waktu pada jam. (C1) 2.Siswa dapat membandingkan satuan waktu yaitu tepat pukul dan setengah jam (C4)	Konstruktivisme/ <i>Active Learning</i>

Siklus/ Tindakan	Hari/ Tanggal	Tujuan Pembelajaran	Pendekatan/ Model Pembelajaran
		3.Siswa dapat menyimpulkan jarum jam pendek menunjukkan jam dan jarum jam panjang menunjukkan menit. (C6)	

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan bersama-sama dengan guru kelas, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan. Peneliti sebagai praktikan menjadi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sedangkan guru kelas, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan sebagai observer untuk melakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk siklus berulang yang melalui empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Pebriyanti, Yulia. dkk: 2020). Sesudah pelaksanaan tindakan pembelajaran matematika tentang pengukuran waktu pada jam dilakukan asesmen formatif yang mengacu kepada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ada di SDN 032 Tilil tahun ajaran 2022/2023 dengan interval nilai yaitu:

Tabel 3.2
Interval Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Kriteria	Nilai
Melampaui / cerdas istimewa	(86-100)
Memenuhi	(71-85)
Belum Memenuhi	(kurang dari 70)

Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi tersebut. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan pra siklus kepada siswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif yaitu mengacu kepada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang disajikan dalam bentuk tabel diagram batang. Kemudian teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Darpi: 2021):

$$\text{Nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- NR = Nilai rata-rata
 Jumlah Skor = Skor perolehan dari seluruh hasil belajar
 Skor maksimum = Skor tertinggi dari seluruh hasil belajar
 100% = Presentase dari seluruh hasil belajar.

Keberhasilan tindakan pada siklus dilihat dari adanya peningkatan capaian rata-rata dari siklus kesatu hingga siklus ketiga dalam bentuk presentase. Peningkatan pembelajaran diperoleh dari tindakan peneliti menerapkan pendekatan Konstruktivisme dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siklus I, model pembelajaran *Project Based Learning* pada siklus II dan model pembelajaran *Active Learning* pada siklus III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada siklus I, siklus II dan siklus III terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika. Sebelumnya peneliti melakukan pra siklus sebelum tindakan dilaksanakan. Hasil pra siklus yang diperoleh adalah sebesar 50%. Sedangkan hasil dari kegiatan setelah dilakukan tindakan diperoleh data sebagai berikut:

Siklus I

Sesuai dengan alur penelitian siklus I dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan siklus I diberikan dalam bentuk *in-service*, dengan langkah kerja sebagai berikut:

Perencanaan

Proses pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada Kamis, 02 Maret 2023 dengan satu kali pertemuan dan jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Materi yang dipelajari adalah pengukuran waktu pada jam. Pendekatan Konstruktivisme melalui penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. Sebelum melaksanakan siklus I peneliti melakukan pra siklus terhadap siswa untuk mengetahui nilai yang diperoleh siswa sebelum dilaksanakan tindakan. Selain itu, peneliti membuat modul ajar dengan komponen-komponennya yang disusun secara sistematis.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. Proses pembelajaran siklus I dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran menerapkan langkah pada model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Orientasi siswa pada masalah
- 2) Mengorganisasi siswa
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses hasil pemecahan masalah. (Hotimah, Husnul: 2020)

Selanjutnya pada kegiatan penutup, siswa melakukan asesmen formatif secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan. Kemudian hasil belajar tersebut dijadikan refleksi oleh peneliti untuk melakukan tindak lanjut perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Peneliti melakukan pengamatan ketika kegiatan penutup untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan dilakukan asesmen secara mandiri. Pengamatan oleh peneliti bertujuan agar siswa benar-benar melakukan asesmen secara mandiri tanpa meminta bantuan kepada temannya. Dari hasil tindakan atau pelaksanaan dan pengamatan diperoleh data hasil belajar siswa siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Belajar Siklus I

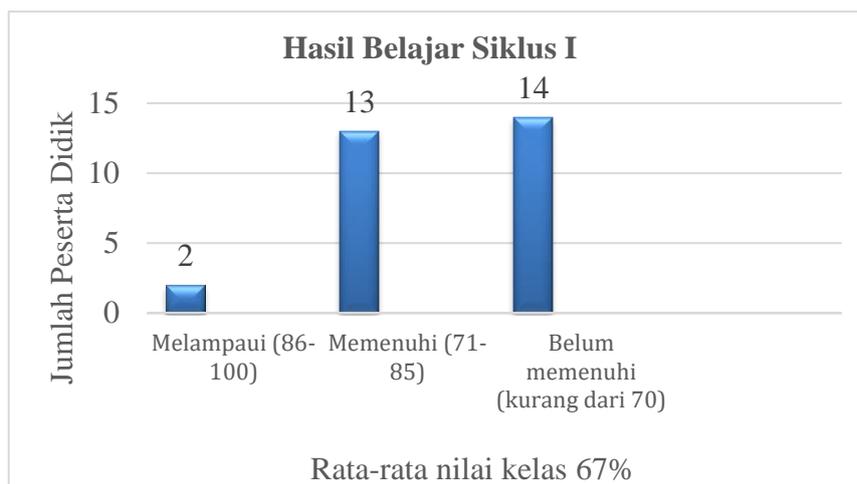
Jumlah Siswa	Kriteria		
	Melampaui / cerdas istimewa (86-100)	Memenuhi (71-85)	Belum Memenuhi (kurang dari 70)
29	2	13	14
Rata-rata nilai kelas	67		

Dengan demikian, maka siklus I diperoleh hasil data:

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata (NR)} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{1950}{2900} \times 100\% \\ &= 67\% \end{aligned}$$

Selanjutnya untuk kriteria ketercapaian hasil belajar siswa pada siklus I dapat dibuatkan grafik sebagai berikut:

Diagram 4.1
Hasil Belajar Siklus I



Berdasarkan hasil pengamatan dan tindakan pada proses pembelajaran siklus I, selanjutnya peneliti bersama wali kelas, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan melakukan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan dengan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I didapatkan hasil belajar siswa mencapai 67% secara klasikal artinya bahwa rata-rata siswa berada pada kriteria belum memenuhi yaitu sebanyak 2 siswa mencapai kriteria melampaui, 13 siswa dengan kriteria memenuhi dan 14 siswa dengan kriteria belum memenuhi. Dengan demikian peneliti melakukan tindakan penelitian selanjutnya pada siklus II karena hasil belajar siswa masih berada pada kriteria belum memenuhi.

Siklus II

Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan pada akhir siklus I, maka tahap ini merancang rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II yaitu menyusun modul ajar mengenai materi pengukuran waktu pada jam yang dilaksanakan pada Senin, 13 Maret 2023 dengan 29 siswa. Pada siklus II ini peneliti mencoba mengubah model pembelajaran yang relevan dengan pendekatan konstruktivisme yaitu menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Pelaksanaan

Proses pembelajaran siklus II dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran menerapkan langkah model pembelajaran *Project Based Learning*. Siswa dalam kegiatan pembelajaran dibimbing oleh guru dalam membuat suatu proyek yaitu membuat jam dinding sederhana dengan menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu dengan menggunakan kertas origami, lem dan kardus bekas. Siswa membentuk kelompok dalam kegiatan membuat proyek dengan batas waktu yang telah ditentukan. Siswa dapat membuat jam dinding sederhana dengan ide dan kreativitas mereka. Namun, siswa tetap memperhatikan urutan angka pada jam dan menempatkan jarum jam pendek dan panjang dengan benar. Adapun langkah model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a) Penentuan pertanyaan mendasar
- b) Mendesain perencanaan proyek
- c) Menyusun jadwal
- d) Monitoring dan kemajuan proyek
- e) Menguji hasil
- f) Mengevaluasi pengalaman. (Maudi, Nadea: 2016)

Selanjutnya pada kegiatan penutup, siswa melakukan asesmen formatif secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan mengacu kepada KKTP yang telah ditentukan setelah diberikan tindakan pada siklus II. Kemudian hasil belajar tersebut dijadikan refleksi oleh peneliti untuk melakukan tindak lanjut perbaikan pembelajaran pada siklus III.

Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Peneliti melakukan pengamatan ketika kegiatan penutup untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan dilakukan asesmen secara mandiri. Pengamatan oleh peneliti bertujuan agar siswa benar-benar melakukan asesmen secara mandiri tanpa meminta bantuan kepada temannya. Dari hasil tindakan atau pelaksanaan dan pengamatan diperoleh data hasil belajar siswa siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Belajar Siklus II

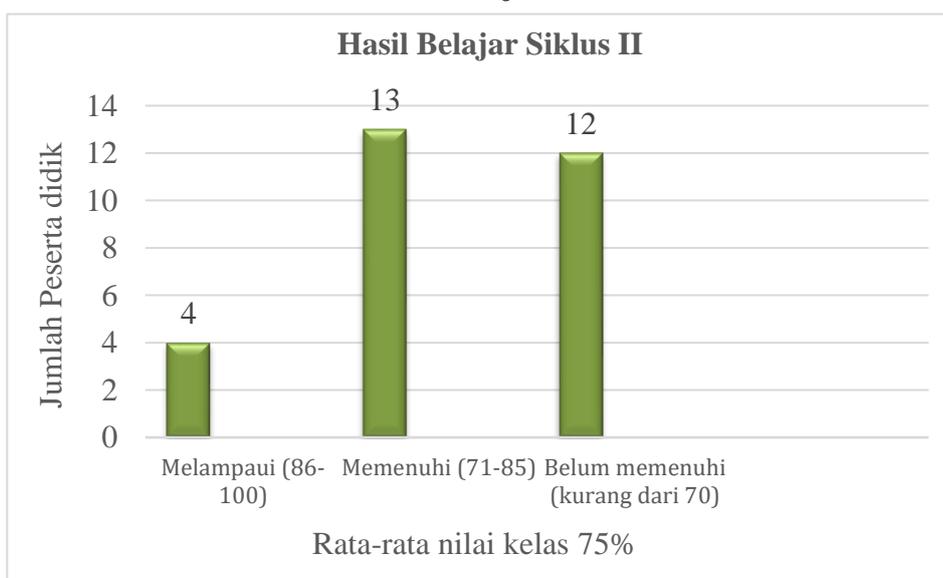
Jumlah Siswa	Kriteria		
	Melampaui / cerdas istimewa (86-100)	Memenuhi (71-85)	Belum Memenuhi (kurang dari 70)
29	4	13	12
Rata-rata nilai kelas	75		

Dengan demikian, maka siklus I diperoleh hasil data:

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata (NR)} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{2180}{2900} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

Selanjutnya untuk kriteria ketercapaian hasil belajar siswa pada siklus I dapat dibuatkan grafik sebagai berikut:

Diagram 4.2
Hasil Belajar Siklus II



Berdasarkan hasil pengamatan dan tindakan pada proses pembelajaran siklus II, selanjutnya peneliti bersama wali kelas, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan melakukan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan dengan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II didapatkan hasil belajar siswa mencapai 75% secara klasikal artinya bahwa rata-rata siswa berada pada kriteria memenuhi yaitu sebanyak siswa dengan kriteria melampaui sebanyak 2 siswa, 13 siswa dengan kriteria memenuhi dan 12 siswa dengan kriteria belum memenuhi. Dengan demikian peneliti melakukan tindakan penelitian selanjutnya pada siklus II karena jumlah siswa masih banyak yang berada pada kriteria belum memenuhi namu secara klasikal kriteria hasil belajar siswa berada pada kriteria memenuhi.

Siklus III

Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan pada akhir siklus II, maka tahap ini merancang rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus III yaitu menyusun modul ajar mengenai materi pengukuran waktu pada jam yang dilaksanakan pada Kamis, 16 Maret 2023 dengan 29 siswa. Pada siklus II ini peneliti mencoba mengubah model pembelajaran yang relevan dengan pendekatan konstruktivisme yaitu menerapkan model pembelajaran *Active Learning* dengan metode pembelajaran *Games Based Learning*.

Pelaksanaan

Proses pembelajaran siklus III dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran menerapkan langkah model pembelajaran *Active Learning* dengan metode pembelajaran *Games Based Learning*. Siswa dalam kegiatan pembelajaran dilibatkan secara aktif berdasarkan pengalaman belajarnya. Dalam hal ini siswa melakukan kegiatan permainan (*games*) agar pembelajaran lebih menyenangkan dengan materi pengukuran waktu pada jam. Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti menggunakan media pembelajaran berupa *Simulator Electric Mirror*. Siswa membentuk kelompok kemudian bergantian maju kedepan kelas untuk mengikuti kuis atau permainan yang telah disajikan peneliti pada *Simulator Electric Mirror* berupa permainan pukul tikus apabila memilih jawaban yang benar. Selanjutnya setiap kelompok mendapatkan akumulasi pemerolehan skor apabila telah selesai mencapai level tiga. Adapun langkah model pembelajaran *Active Learning* dengan metode pembelajaran *Games Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a) Membentuk Kelompok
- b) Guru Menyajikan Materi Pembelajaran
- c) Pemberian Tugas Kelompok
- d) Kegiatan Kuis (*games*)
- e) Kegiatan Pembahasan Kuis (*games*)
- f) Kesimpulan. (Sriwahyuni, 2017)

Selanjutnya pada kegiatan penutup, siswa melakukan asesmen formatif secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan mengacu kepada KKTP yang telah ditentukan setelah diberikan tindakan pada siklus III. Kemudian hasil belajar tersebut dijadikan refleksi oleh peneliti untuk melakukan tindak lanjut perbaikan pembelajaran selanjutnya apabila hasil belajar masih rendah.

Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Peneliti melakukan pengamatan ketika kegiatan penutup untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan dilakukan asesmen secara mandiri. Pengamatan oleh peneliti bertujuan agar siswa benar-benar melakukan asesmen secara mandiri tanpa meminta bantuan kepada temannya. Dari hasil tindakan atau pelaksanaan dan pengamatan diperoleh data hasil belajar siswa siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Belajar Siklus III

Jumlah Siswa	Kriteria		
	Melampaui / cerdas istimewa (86-100)	Memenuhi (71-85)	Belum Memenuhi (kurang dari 70)
29	8	13	8
Rata-rata nilai kelas	80		

Dengan demikian, maka siklus I diperoleh hasil data:

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata (NR)} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{2330}{2900} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Selanjutnya untuk kriteria ketercapaian hasil belajar siswa pada siklus III dapat dibuatkan grafik sebagai berikut:

Diagram 4.3
Hasil Belajar Siklus III



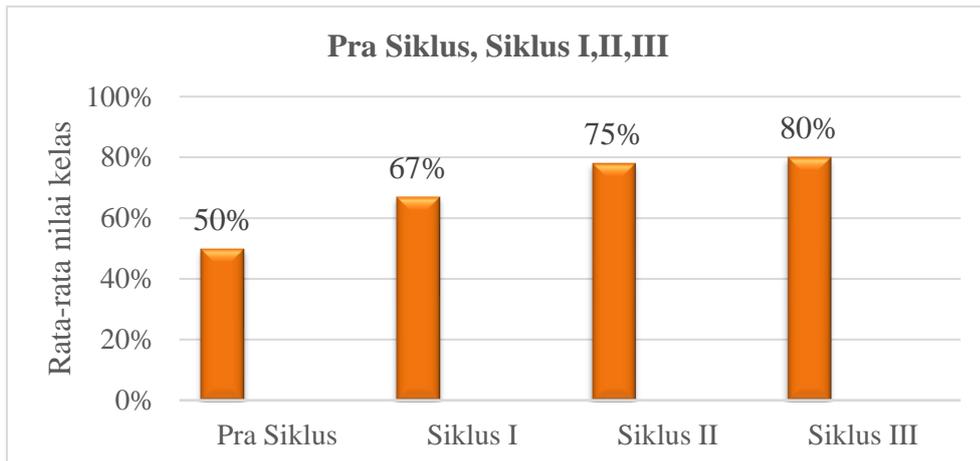
Berdasarkan hasil analisis data diperoleh mulai dari siklus I, siklus II dan siklus III yang mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Maka dapat disajikan rekapitulasi hasil siklus PTKK sebagai berikut:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I, II dan III

Jumlah Siswa	Pra Siklus	Siklus		
		I	II	III
29				
Rata-rata nilai	50%	67%	75%	80%

Selanjutnya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I, II dan III dapat dibuatkan grafik sebagai berikut:

Diagram 4.4
Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I, II dan III



Berdasarkan hasil pengamatan dan tindakan pada proses pembelajaran siklus III, selanjutnya peneliti bersama wali kelas, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan melakukan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan dengan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus III didapatkan hasil belajar siswa mencapai 80% secara klasikal artinya bahwa rata-rata siswa berada pada kriteria memenuhi yaitu sebanyak siswa dengan kriteria melampaui sebanyak 8 siswa, 13 siswa dengan kriteria memenuhi dan 8 siswa dengan kriteria belum memenuhi. Dengan demikian penelitian tindakan akhir pada siklus III. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme merupakan konsep pembelajaran yang menekankan bahwa siswa akan belajar lebih baik apabila mereka secara aktif mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan hasil belajar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika kelas IA di SDN 032 Tilil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif siswa kelas IA SDN 032 Tilil Tahun Ajaran 2022/2023 dapat disimpulkan bahwa dengan implementasi pendekatan konstruktivisme melalui model pembelajaran yang relevan yaitu model pembelajaran Problem Based learning pada siklus I diperoleh hasil belajar siswa yaitu sebesar 67%. Hal ini bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan permasalahan atau menemukan konsep secara mandiri. Selanjutnya pada siklus II hasil belajar siswa meningkat yaitu sebesar 75% dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu pembelajaran melibatkan siswa aktif dan terlibat langsung berdasarkan pengalaman belajarnya melalui hasil proyek yang dibuat secara berkelompok dengan menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari

sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi atau mengkonstruksi konsep tentang materi pengukuran jam pada pelajaran Matematika. Kemudian pada siklus III hasil belajar siswa meningkat yaitu sebesar 80% yang menerapkan model pembelajaran *Active Learning* dengan metode *Games Based Learning* yaitu pembelajaran melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan permainan (*games*) yang ada kaitannya dengan materi pengukuran jam pada mata pelajaran Matematika. Dengan demikian bahwa pendekatan konstruktivisme dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IA SDN 032 Tilil.

REFERENSI

- Fauzia, Hadits Awalia. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD*. Vol. 7. No. 1. hal. 40-47. Universitas Riau: Jurnal Primary.
- Hanggara, Yudhi Dan Zendato, Irwan Juniman. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran ARCS dan Active Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa SMK*. Vol. 6. No. 1. Hal. 11-21. Universitas Riau Kepulauan: Pythagoras.
- Hotimah, Husnul. 2020. *Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar*. Vol. 7. No. 3. hal. 5-11. Jember: Jurnal Edukasi.
- Idris, Darpi 2021. *Peningkatan Kemampuan Manajerial Kepala Sekolah Melalui Bimbingan Berkelanjutan Di Sekolah Dasar Se Kecamatan Kota Baru*. Vol. 17 No. 1. Hal. 73-87. Karawang: Metodik Didaktik Jurnal Pendidikan Ke-SD-an.
- Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). 2022. *Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Kelas I SDN 032 Tilil tahun ajaran 2022/2023*. tidak dipublikasikan.
- Maudi, Nadea. 2016. *Implementasi Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa*. Vol. 1. No. 1. halm. 39-43. STKIP Singkawang: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia.
- Nurfitriyanti, Maya. 2016. *Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Vol. 6 No. 2, halm. 149-160. Universitas Indraprasta PGRI: Jurnal Formatif.
- Pebriyanti, Yulia, Fauzan, Ahmad Dan Firman. 2020. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar*. Vol. 4. No. 4 Hal. 947-954. Universitas Negeri Padang: Jurnal Basicedu.
- Wahyuni, Sri. Dkk. 2022. *Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. Vol. 6. No. 6. halm. 9344-9355. Universitas Jember: Jurnal Basicedu.
- Yasa, Putu. A. E. M Dan Bhoke, Wilibaldus. 2018. *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa SD*. Vol. 2. No. 2. halaman. 70-75. STKIP Citra Bakti Ngada: *Journal of Education Technology*

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB LEARNINGAPPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD

Aisyah Herlina Arrum¹, Nurlinda Safitri¹, Maulida Intan Akmala²

¹ Program Studi PPG Prajabatan Universitas Pakuan

² Sekolah Dasar Negeri Bantarjati 9 Kota Bogor

Koresponden: aisyaharrum89@gmail.com

Kata Kunci:

**Multimedia interaktif
LearningApps
Hasil Belajar
Matematika**

ABSTRACT

Student learning results from conventional teaching and learning activities carried out by teachers have not shown any improvement in learning outcomes or learning activities, especially in mathematics subjects. This can be seen from the lack of teachers using learning approaches and media to support student learning in the classroom. One alternative learning media that teachers can use is LearningApps web-based interactive multimedia. The purpose of this study is to improve the learning outcomes of mathematics students in class IV A SDN Bantarjati 9 Kota Bogor by applying LearningApps web-based interactive multimedia. The method used is class action research (PTK) which consists of 3 cycles. The subject matter of math learning used is addition, subtraction and mixed calculation of addition and subtraction of decimal numbers. The results showed that there was an increase in the mathematics learning outcomes of students in class IV A SDN Bantarjati 9 Kota Bogor by applying interactive multimedia based on the LearningApps web, which was 95% or as many as 19 out of 20 students met the criteria for learning objectives completeness. In addition, the implementation of learning by teachers showed success with a percentage of 97.73%. Thus, LearningApps web-based interactive multimedia has a positive impact on students' math learning outcomes.

ABSTRAK

Hasil belajar siswa dari kegiatan belajar mengajar konvensional yang dilakukan guru belum memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar maupun aktivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut terlihat dari kurangnya guru menggunakan pendekatan dan media pembelajaran sebagai penunjang belajar siswa di kelas. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu multimedia interaktif berbasis web *LearningApps*. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV A SDN Bantarjati 9 Kota Bogor dengan menerapkan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps*. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus. Pokok bahasan pembelajaran matematika yang digunakan adalah penjumlahan, pengurangan serta hitung campuran penjumlahan dan pengurangan

Email penulis:
aisyaharrum89@gmail.com

bilangan desimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV A SDN Bantarjati 9 Kota Bogor dengan menerapkan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* yaitu sebesar 95% atau sebanyak 19 dari 20 siswa memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan keberhasilan dengan presentase 97.73%. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

PENDAHULUAN

Keilmuan dalam pendidikan terus berinovasi guna memperluas pengetahuan yang bermanfaat. Salah satu aspek keilmuan dalam pendidikan yang terus berinovasi yaitu kurikulum. Kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar. Di Indonesia, kebijakan baru dalam peningkatan mutu pendidikan saat ini adalah pelaksanaan terobosan baru pembuatan kebijakan kurikulum “Merdeka Belajar” yang telah dimulai sejak tahun 2019 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian siswa yang bertujuan memberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh melalui pendidikan formal maupun non-formal. Merdeka belajar memiliki arti bahwa proses pendidikan harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kurikulum merdeka belajar menjadi dasar yang kuat untuk mengintegrasikan komponen pembelajaran secara bermakna dalam menghasilkan lulusan yang unggul dan berdaya secara global (Manalu dkk., 2022; Marisa, 2021; Nasution, 2022; Suryaman, 2020). Kurikulum merdeka belajar berlaku untuk semua mata pelajaran di setiap satuan pendidikan, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai potensi untuk berpikir secara rasional dan berargumentasi dengan jelas, mengajukan solusi atas masalah umum serta mencanangkan kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi (Arsana dkk., 2019; Kasanah dkk., 2019; Septiana dkk., 2018). Matematika adalah ilmu yang diperoleh melalui penalaran dan mengutamakan kegiatan dari segala aspek kehidupan manusia, dimulai dari hal yang paling sederhana dan berlanjut ke hal yang paling kompleks. Pelajaran matematika tidak terlepas dari pendidikan di semua jenjang, khususnya di sekolah dasar. Mempelajari matematika ditujukan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir yang sistematis, kreatif serta keterampilan bekerja sama dalam hal penyelesaian masalah matematika maupun kehidupan sehari-hari (Nurhanifa dkk., 2021). Namun, pelajaran matematika dikalangan siswa masih mengalami kesulitan pembelajaran matematika yang cukup tinggi. Hal ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika karena kurangnya pemahaman konsep berhitung. Selain itu, hal yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika yaitu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan model pembelajaran tradisional atau cenderung monoton, sehingga mengakibatkan siswa memperoleh hasil belajar matematika pada kategori rendah di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (Khotimah & As’ad, 2020; Syahputri, 2018).

Keberhasilan akademik, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut merupakan contoh hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan hal penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Dakhi, 2020; Nabillah & Abadi, 2020).

Kegiatan belajar mengajar mendukung hasil belajar yang akan didapat oleh siswa atas proses yang telah dilaluinya. Hasil belajar siswa memiliki keberagaman berdasarkan karakteristik masing-masing individu. Siswa dengan kemampuan tinggi akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang optimal dengan kegiatan belajar apapun. Sedangkan siswa dengan kemampuan rendah akan terasa sulit menyesuaikan pembelajaran yang disajikan guru dan membutuhkan waktu lebih dari siswa kemampuan tinggi untuk memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV A SDN Bantarjati 9 Kota Bogor, 70% belum memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) di mata pelajaran matematika materi penjumlahan, pengurangan dan hitung campuran bilangan desimal. Terdapat beberapa faktor yang memicu hal tersebut, yaitu kurangnya pemahaman konsep-konsep abstrak matematika siswa, aktivitas pembelajaran yang monoton dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai penunjang kegiatan belajar siswa.

Untuk menanggulangi permasalahan tersebut dibutuhkan upaya aktivitas pembelajaran yang di dalamnya mampu memberikan dorongan guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat dan inovatif merupakan upaya memperbaiki proses pembelajaran, sejalan dengan kebutuhan pada pembelajaran matematika yang sangat diperlukan untuk diterapkan. Salah satu alternatif yang dianggap sebagai upaya mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika yakni menerapkan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps*.

LearningApps adalah salah satu *platform* digital berbasis web sebagai media pembelajaran interaktif untuk guru dan siswa. Beragam *template* berbasis *game* edukasi dapat digunakan oleh guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Guru dapat menyusun konsep pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan memanfaatkan *LearningApps*. Sehingga kegiatan belajar mengajar lebih interaktif karena adanya penggunaan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, dkk. (2017) memperoleh nilai rata-rata prates siswa sebesar 68,42 dan nilai rata-rata pascates sebesar 80,19. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih lanjut, hasil penelitian yang dilakukan Sukma & Handayani (2022) menunjukkan hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media interaktif berbasis web lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya. Sehingga, penggunaan media interaktif berbasis web berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Pasir Putih 03.

Media pembelajaran yang digunakan dapat lebih bermakna dengan diterapkannya pendekatan pembelajaran. Pendekatan yang dianggap cocok yaitu pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Pendekatan ini didasarkan pada penerapan kurikulum merdeka belajar yang menekankan siswa belajar dari permasalahan sehari-hari. Pemahaman akan siswa dalam pemecahan masalah dapat didukung melalui pendekatan PBL. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan penerapan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* pada siswa kelas IV A di SDN Bantarjati 9 Kota Bogor.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sebagaimana diketahui PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran yang didapat dari hasil refleksi dan kegiatan yang didukung dengan tindakan atau perlakuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut dapat diterapkan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Miaz dkk., 2020). Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan melalui beberapa siklus untuk memperbaiki

permasalahan belajar yang dialami di sekolah. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas IV A SDN Bantarjati 9 Kota Bogor tahun ajaran 2022/2023 semester 2 dengan jumlah 20 siswa. Waktu pelaksanaan penelitian mulai dari bulan Februari sampai Maret 2023.

Penelitian tindakan kelas ini memfokuskan pada penerapan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus yang di dalamnya memuat tindakan atau perlakuan yang sudah dirancang berdasarkan masalah yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes, observasi dan wawancara. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar siswa. Selanjutnya, data dianalisis untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis perhitungan tersebut dapat menggunakan statistik sederhana dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV A SDN Bantarjati 9 Kota Bogor dengan penerapan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* sebanyak tiga siklus. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan hasil belajar matematika siswa yang signifikan. Di mana hasil evaluasi pembelajaran siswa dalam setiap siklusnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika dengan penerapan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas, berikut diuraikan informasi yang didapat pada siklus I, II dan III:

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada penelitian yang terbagi menjadi tiga siklus meliputi penentuan jadwal pelajaran. Kegiatan selanjutnya yaitu menelaah program pengajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka yang akan digunakan sebagai bahan untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang kemudian disusun menjadi rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk modul ajar beserta lampirannya. Adapun lampiran yang dimaksud yaitu lembar pra-asesmen, bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), kisi-kisi dan butir soal evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps*. Fitur yang digunakan dalam *LearningApps* yaitu *Matching Pairs on Images* dan *Crossword*.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* karena pembelajaran yang mengkombinasikan multimedia interaktif dan permainan akan lebih membantu siswa dalam memahami materi karena sesuai dengan karakter siswa yang senang bermain. Sehingga, guru dalam mengkonsep pembelajaran dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi pengalaman belajar siswa (Arrum & Fuada, 2021; Istiqlal, 2017; Oktafiani dkk., 2020; Panjaitan dkk., 2020; Saputri dkk., 2018). *LearningApps* dalam penggunaannya memiliki manfaat, diantaranya: 1) Melatih aspek motorik halus, 2) Melatih konsentrasi, serta kordinasi, 3) Mengenalkan warna pada anak, 4) Memberikan inovasi media pembelajaran dan 5) Melatih sikap percaya diri anak (Hanifah dkk., 2023; Nurholipah dkk., 2021).

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan setiap siklus membahas mata pelajaran matematika dengan materi penjumlahan, pengurangan dan hitung campuran penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal kelas IV sekolah dasar. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang, berikut uraian proses belajar mengajar yang dilakukan:

a. Membuka pelajaran

Pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa untuk siap belajar lalu berdoa. Selanjutnya guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Guru mengajak siswa untuk membacakan teks Pancasila secara bersamaan untuk meningkatkan motivasi belajar. Guru melanjutkan kegiatan dengan memberikan apersepsi serta menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah siswa siap, guru memberikan pra-asesmen terkait materi yang akan dipelajari. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi.

b. Melaksanakan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran berikutnya yang dilakukan guru untuk menyiapkan fokus siswa terhadap materi yaitu dengan memberikan pertanyaan pemantik yang dikerjakan secara bersamaan. Hal tersebut merupakan tahapan dari pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah untuk selanjutnya siswa menemukan solusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Zainal (2022) yang mengatakan bahwa *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) merupakan model pembelajaran berbasis inkuiri yang berpusat pada siswa di mana dalam penerapannya pembelajaran didorong oleh masalah yang membutuhkan solusi sehingga siswa membangun pengetahuan dan keterampilannya melalui rangkaian aktivitas pemecahan masalah. Kegiatan tersebut juga membangun keaktifan siswa untuk melakukan tanya jawab terkait materi. Siswa selanjutnya dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen guna membimbing kegiatan belajar mengajar. Siswa terlebih dahulu menyimak penjelasan guru mengenai lembar kerja peserta didik yang harus dikerjakan dan cara penggunaan media pembelajaran *LearningApps* untuk menemukan jawaban dari hasil diskusi.

Lembar kerja peserta didik yang disajikan pada media pembelajaran *LearningApps* berupa *Matching Pairs on Images* dan *Crossword* dapat dilihat pada link berikut: 1) *Matching Pairs on Images*: <https://learningapps.org/watch?v=p4i1w344a23>, 2) *Crossword* – Pengurangan bilangan desimal: <https://learningapps.org/watch?v=p1ij9nah523> dan 3) *Crossword* – Hitung campuran bilangan desimal: <https://learningapps.org/watch?v=pgq7rf4aa23>. Setiap kelompok secara bergiliran menggunakan media pembelajaran *LearningApps* melalui perangkat yang disediakan guru. Setelah semua kelompok menjawab dan mengetahui jawaban yang diberikan sudah tepat atau belum, guru membantu menyelesaikan persoalan secara bersama-sama. Kelompok yang berhasil menjawab persoalan dengan benar terpilih untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan mendapatkan apresiasi dari guru beserta kelompok lainnya. Berikut gambaran multimedia interaktif berbasis web *LearningApps*:



Gambar 1. Tampilan LKPD pada *LearningApps Matching Pairs on Images*



Gambar 2. Tampilan LKPD pada *LearningApps Crossword*

c. Menutup pelajaran

Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada akhir pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan lembar evaluasi pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa pada setiap siklus dan sebagai bahan perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan. Siswa diberikan lembar refleksi untuk membantu merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah diikutinya. Siswa berdoa bersama dan memberikan salam penutup sebelum pulang.

3. Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan membantu guru dalam melihat kekurangan maupun kelebihan dari terlaksananya pembelajaran. Sehingga guru dapat mempersiapkan pembelajaran berikutnya dengan lebih baik. Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Presentase Pelaksanaan Pembelajaran Guru

No.	Pelaksanaan Pembelajaran	Presentase		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Pelaksanaan dan aktivitas pembelajaran siswa dan guru.	95.45%	97.72%	97.73%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* yang dilakukan guru dalam setiap siklusnya menunjukkan adanya peningkatan dan tercapai sesuai dengan yang ditargetkan yaitu mencapai skor maksimal 97.73%. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru juga menggunakan pendekatan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sehingga aktivitas yang dilakukan siswa berdasarkan permasalahan yang diberikan. Siswa secara individu maupun kelompok berupaya menyelesaikan masalah dengan kemampuan berpikir yang dimilikinya. Hal ini didukung oleh pendapat Zainal (2022) bahwa *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang direkomendasikan khususnya dalam pembelajaran matematika di tingkat SD/MI karena mendorong peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sejak dini melalui penyelidikan, pemecahan masalah, penyajian pemecahan masalah, *review* pemahaman siswa terkait konsep pemecahan masalah dan evaluasi proses pemecahan masalah yang berimplikasi pada perkembangan konstruksi pengetahuan siswa.

Sementara hasil evaluasi pembelajaran siswa yang diperoleh dalam siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa

No.	Pelaksanaan Pembelajaran	Presentase		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Pembelajaran matematika dengan penerapan multimedia interaktif berbasis web <i>LearningApps</i> .	25%	60%	95%

Berdasarkan data di atas dapat diuraikan bahwa presentase hasil belajar matematika siswa dengan penerapan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* dalam setiap siklusnya menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I, hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) berjumlah 5 siswa dengan presentase 25%. Selanjutnya pada siklus II, hasil belajar siswa yang memenuhi KKTP berjumlah 12 siswa dengan presentase 60%. Pada siklus III, hasil belajar siswa yang memenuhi KKTP berjumlah 19 siswa dengan presentase 95%. Sehingga target peningkatan hasil belajar siswa telah tercapai bahkan melebihi target yang telah ditentukan yaitu 85%.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan memberikan tindakan dalam setiap siklusnya telah mencapai target yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV A SDN Bantarjati 9 Kota Bogor pada materi penjumlahan, pengurangan dan hitung campuran penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal. Penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Arrum, dkk. (2021) bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif berbasis pendekatan CPA terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu sebesar 70,5%. Pembelajaran dengan mengkolaborasikan multimedia interaktif berbasis pendekatan pembelajaran dapat dijadikan alternatif bagi guru dan memiliki peran untuk membangun keunggulan pembelajaran siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, adapula penelitian yang dilakukan Hakim & Windayana (2012) yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia interaktif memberikan dampak yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDIT Qordova Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung pada materi simetri dan pencerminan. Siswa antusias mempelajari matematika melalui multimedia interaktif.

4. Tahap Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan secara keseluruhan pembelajaran sudah berjalan baik di dalam kelas. Siswa menyimak penjelasan guru dan mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* dengan kondusif dan bersemangat. Siswa memperlihatkan antusiasnya dalam belajar menggunakan media pembelajaran karena hal tersebut menyenangkan dan pengalaman baru dalam belajar. Walaupun masih terdapat jawaban yang kurang tepat namun tidak membuat siswa takut untuk mencobanya kembali. Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan Hakim & Windayana (2012) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran matematika terkadang menghambat siswa untuk mengembangkan daya nalar (abstrak) dan imajinasi siswa karena sudah terbiasa menggunakan media yang membuatnya berfikir secara konkret.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I, II dan III, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* pada mata pelajaran matematika dengan pokok materi penjumlahan, pengurangan serta hitung campuran penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Bantarjati 9 Kota Bogor. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil belajar siswa dari siklus I sampai III menunjukkan adanya peningkatan dengan skor maksimal mencapai 95% siswa memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Sementara hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru selama memberikan tindakan menunjukkan hasil yang positif dengan presentase 97.73%. Namun demikian perlu penelitian lebih lanjut untuk memberikan pembelajaran dengan menerapkan inovasi-inovasi lainnya yang menunjang pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat dilatih menemukan solusi dari permasalahan belajarnya di kelas.

REFERENSI

- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), Article 1.
- Arrum, A. H., Pertiwi, C. K., Nurhanifa, R., Putri, H. E., & Rahayu, P. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Concrete Pictorial Abstract (CPA) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), Article 1.
- Arsana, I. K., Suarjana, M., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Penggunaan Mind Mapping berbantuan Alat Peraga Tangga Garis Bilangan terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), Article 2.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–468.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2012). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Edu Humaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2), Article 2.
- Hanifah, S., Dewi, F., & Wulandari, H. (2023). Pembelajaran Kosakata Melalui Aplikasi LearningApps Bagi Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 2(1), Article 1.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1), 43–54.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), Article 4.
- Khotimah, S. H., & As'ad, M. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), Article 3.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), Article 1.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora)*, 5(1), Article 1.

- Miaz, Y., Zuardi, Z., & Putra, R. P. (2020). Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 19–25.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c), Article 1c.
- Nasution, S. W. (2022). Asesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), Article 1.
- Nurhanifa, R., Pertiwi, C. K., Arrum, A. H., Putri, H. E., Rahayu, P., & Suwangsih, E. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis CPA terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), Article 1.
- Nurholipah, K., Dewi, F., & Putri, S. U. (2021). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi LearningApps Guess The Word Pada Guru RA Al-Maqsudiyah Kecamatan Tegalwaru. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1), Article 1.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), Article 3.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), Article 1.
- Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), Article 3.
- Septiana, F., Mujib, M., & Negara, H. S. (2018). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) ditinjau dari Multiple Intelligences. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), Article 1.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), Article 4.
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13–28.
- Syahputri, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, 2(1), Article 1.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), Article 8.
- Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.

BEST PRACTICE: PENTINGNYA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR

Apipudin, Erwin Rahayu Saputra
 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
 Koresponden: apipudin@upi.edu

Kata Kunci:

Best Practice
Pembelajaran Bahasa
Inggris
Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research focuses on the results of best practices conducted by the author as an active student. The purpose of this study is to determine the results of reflection on the practice of English learning in elementary schools. The method used in this study uses a descriptive qualitative approach with data sources from the results of reflection on learning practices carried out by the author. The results of this study show several problems that need to be considered in the English learning process, including the need for media and learning infrastructure, the importance of English subjects in elementary schools, and the importance of compiling a learning plan as the first step in learning. The competence of teachers in English learning really needs to be considered with the aim of creating the next generation who are able to compete with the times. English is essential to keep teaching in primary schools, with the aim of creating a generation that has the language skills to communicate globally.

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada hasil best practice yang dilakukan oleh penulis sebagai mahasiswa aktif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil refleksi praktik pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sumber data dari hasil refleksi praktik pembelajaran yang dilakukan penulis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran bahasa inggris diantaranya, perlunya media dan sarana prasarana pembelajaran, pentingnya mata pelajaran bahasa inggris di sekolah dasar, serta pentingnya menyusun rencana pembelajaran sebagai langkah awal pembelajaran. Kompetensi guru dalam pembelajaran bahasa inggris sangat perlu diperhatikan dengan tujuan untuk menciptakan generasi penerus yang mampu bersaing dengan perkembangan jaman. Bahasa inggris sangat penting untuk tetap diajarkan di sekolah dasar, dengan tujuan menciptakan generasi yang memiliki keterampilan berbahasa untuk berkomunikasi secara global.

Email Penulis:
 Email: apipudin@upi.edu

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Bidang studi ini telah melewati berbagai macam kebijakan dari tahun ke tahun, dari satu jenis kurikulum ke kurikulum lainnya. Pada tahun 1967 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan keputusan bahwa bahasa Inggris resmi diajarkan sebagai bahasa asing di sekolah Indonesia (Ardaya et al., 2022). Tahun 1967 menjadi awal pembelajaran bahasa Inggris diajarkan di sekolah Indonesia, karena pada saat itu bahasa asing sangat penting untuk diajarkan. Namun kondisi saat itu berbanding terbalik dengan kondisi sekarang. Kebijakan pemerintah dalam kurikulum 2013 menunjukkan hal yang bertolak belakang, pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dihilangkan serta jam pelajaran bahasa Inggris pada tingkat SMP dan SMA di kurangi (Alfarisy, 2021). Dengan demikian, kebijakan tersebut seolah-olah menjauhkan generasi penerus bangsa dari keterampilan berbahasa Inggris. Tentunya hal ini sangat bertolak belakang jauh dari fungsi bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, dimana setiap orang di dunia ini berhak belajar dan memiliki keterampilan bahasa Inggris untuk berkomunikasi secara global. Kebijakan teknis bahasa Inggris di sekolah dasar diserahkan ke masing-masing sekolah, dengan demikian timbul permasalahan dimana terjadi perbedaan pelaksanaan serta kesenjangan dalam penerapan mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (Ardaya et al., 2022). Pelaksanaan mata pelajaran bahasa Inggris yang diserahkan pada masing-masing sekolah tentunya akan mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun pastinya akan menimbulkan perbedaan kompetensi bahasa Inggris pada peserta didik. Selain itu, juga menimbulkan hal yang *gambling*, maksudnya peserta didik yang bersekolah di sekolah dasar yang menerapkan mata pelajaran bahasa Inggris yang baik maka peserta didik tersebut akan memiliki keterampilan berbahasa yang baik pula, begitupun sebaliknya, tidak akan memiliki keterampilan berbahasa yang baik jika penerapan mata pelajaran bahasa Inggris di sekolahnya tidak baik.

Seiring dengan perkembangan iptek, keterampilan berbahasa Inggris semakin diperlukan untuk berkomunikasi secara global. Menurut Chaer ((2013: 177) dalam Risqi, 2016) bahasa Inggris adalah bahasa internasional utama yang menjadi *lingua franca* semua bangsa di dunia, sehingga bila kita ingin masuk ke dalam kancah dunia internasional harus menguasai bahasa Inggris dengan baik. Tentunya hal ini haruslah dipersiapkan dengan sebaik mungkin untuk membentuk generasi yang memiliki keterampilan berbahasa Inggris dengan baik. Dalam menerapkan pembelajaran dengan basis kurikulum 2013, banyak ahli mengungkapkan pendapat bahwa pendidikan dasar seharusnya berfokus pada perkembangan karakter peserta didik dengan menekankan pada nilai agama dan budaya yang telah menjadi norma di Indonesia (Faridatuunnisa, 2020). Dengan demikian, bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang penting untuk dipelajari sebagai bentuk dari upaya meningkatkan mutu pendidikan nasional. Namun, dalam penerapannya tentu harus mendasarkan pada nilai budaya dan agama yang ada di Indonesia.

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan proses transfer ilmu bahasa Inggris yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Pada dasarnya mata pelajaran bahasa Inggris diajarkan pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat usia dini, sekolah dasar, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan orientasi kepada peserta didik sekolah dasar sehingga mereka termotivasi untuk menjadi pembelajar yang percaya diri serta siap untuk belajar bahasa Inggris di tingkat selanjutnya (Laely Nuriyah, 2021). Dari pernyataan tersebut sangat jelas terlihat bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar

yaitu untuk mengenalkan peserta didik agar mampu meningkatkan pembelajarannya ke tingkat yang lebih tinggi.

Proses pembelajaran bahasa Inggris diawali dengan menyusun perencanaan pembelajaran atau RPP. Perencanaan pembelajaran setidaknya dapat memberikan gambaran awal sebelum pelaksanaan pembelajaran. Guru dan calon guru harus memiliki kemampuan membuat RPP karena merupakan muara dari segala pengetahuan teori, keterampilan dasar serta pemahaman yang mendalam tentang objek belajar dan situasi pembelajaran (Fzriandina et al., 2020). Proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar tentunya harus memperhatikan karakteristik peserta didik. Proses pembelajaran bahasa pada anak-anak harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa pada anak agar proses pembelajaran membawa hasil yang maksimal (Laely Nuriyah, 2021). Anak usia sekolah dasar berkisar antara 6-12 tahun, pada usia ini memiliki karakteristik tersendiri serta masih dalam tahap operasional konkret, sehingga perlu adanya strategi serta metode dalam mengajarkan bahasa Inggris. Teori piaget menyatakan bahwa peserta didik dalam tahap operasional konkret mempunyai pemikiran logis yang dapat digantikan dengan pemikiran intuitif melalui pengaplikasian contoh-contoh yang konkret (Rahmawati et al., 2022). Dengan demikian, proses pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar akan berjalan dengan baik dengan menggunakan metode serta media yang mengarah pada hal-hal konkret atau nyata. Bahasa asing bukanlah teori yang hanya untuk dipahami, namun perlu dipraktekkan serta diberikan umpan balik secara personal sehingga anak bisa langsung mempraktekkan apa yang sudah dipelajarinya dalam bahasa Inggris (Nurfitriani et al., 2021). Pada dasarnya pembelajaran bahasa akan mudah dipahami jika langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk menanamkan keterampilan dan kompetensi bahasa Inggris pada peserta didik.

Best practice banyak dilakukan oleh berbagai peneliti dengan hasil yang berbeda-beda pula. Secara arti kata *Best practice* memiliki dua arti, *Best* artinya baik, sedangkan *practice* adalah praktik, proses, atau langkah-langkah. *Best practice* memiliki makna suatu ide, gagasan, teknik, serta proses dalam mencapai tujuan (Mustofa, 2017). Dengan demikian, *best practice* adalah suatu proses yang baik untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu hal tertentu pula. Adapun beberapa penelitian mengenai *best practice* pembelajaran bahasa Inggris yaitu sebagai berikut. Penelitian pertama dilakukan oleh (Hutabarat, 2020) dengan permasalahan pembelajaran berdasar pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dalam perspektif *fun and active learning*. Selain itu, adapun penelitian *best practice* mengenai pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang dilakukan oleh (Muharoni et al., 2022). Dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa *best practice* perlu dilakukan untuk mempersiapkan calon pendidik yang memiliki kemampuan serta keterampilan yang mumpuni mengenai proses pembelajaran. Penelitian ini perlu dilakukan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Selain itu, dengan *best practice* setidaknya dapat memberikan solusi dari permasalahan kedudukan bahasa Inggris di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil refleksi penulis setelah melaksanakan praktik pembelajaran bahasa Inggris pada kelas IV SD Negeri 2 Cileungsir Kabupaten Ciamis. Sumber primer dalam penelitian ini yaitu penulis sebagai mahasiswa yang ditugaskan untuk melakukan praktik pengajaran serta mendeskripsikan hasil praktik melalui refleksi pembelajaran. Kegiatan praktik pembelajaran bahasa Inggris dilakukan selama satu pertemuan, dengan ketentuan

sekolah hasil keputusan sendiri. Pada penelitian ini, objek yang diteliti berupa refleksi praktik pembelajaran yang sudah dilakukan mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan pengumpulan catatan metodologis berupa pengalaman peneliti ketika menerapkan metode kualitatif di lapangan. Karakteristik penelitian deskriptif kualitatif yaitu instrumen utamanya adalah peneliti itu sendiri karena dialah yang harus jeli dan cerdas menentukan arah penelitian, pengumpulan dan analisis data (Subadi, 2006).

Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data yaitu dengan mereduksi data. Pada langkah ini peneliti menyeleksi poin-poin penting mengenai refleksi pembelajaran bahasa Inggris seperti proses pembelajaran dari awal sampai akhir, permasalahan pembelajaran, kebijakan penerapan pembelajaran, serta solusi. Setelah melakukan reduksi data, peneliti melakukan penyajian data secara keseluruhan yang didapat setelah melakukan rangkuman, seleksi data, serta memperhatikan setiap data yang disajikan. Ketika penyajian data selesai dilakukan maka penelitian dilanjutkan dengan analisis data berupa penarikan kesimpulan atas data yang telah disajikan. Dalam hal ini peneliti menarik kesimpulan dengan mendeskripsikan kesimpulan terhadap semua aspek atas poin-poin penting setiap refleksi pembelajaran serta mendiskusikan hasil data temuan dengan literatur yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

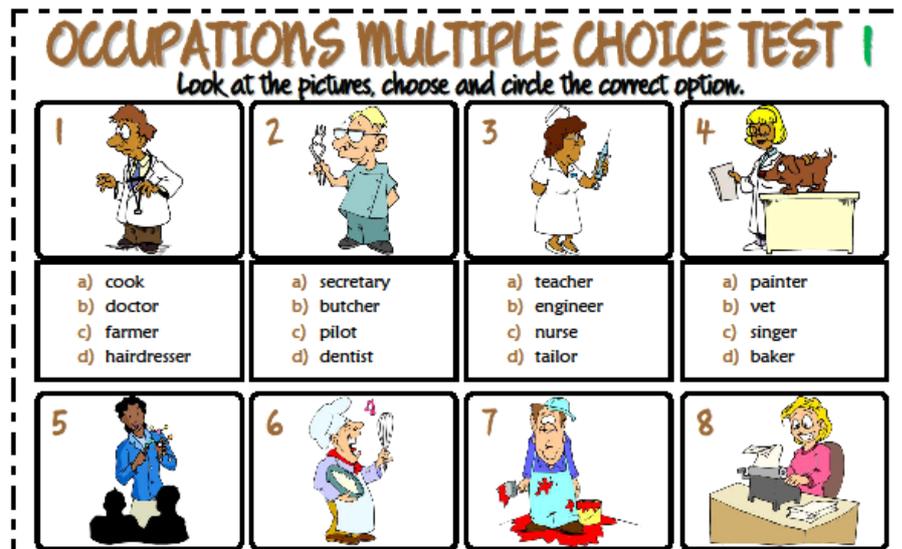
Praktik pembelajaran dilakukan pada kelas IV sekolah dasar, dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Pembelajaran diawali dengan pendahuluan diawali dengan membaca do'a yang dipimpin oleh seorang peserta didik yang ditunjuk oleh penulis. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan sikap yang baik serta memupuk ketakwaan peserta didik. Kegiatan berdoa bersama dalam mengawali serta mengakhiri pembelajaran dapat memunculkan pendidikan karakter (Nugraha, 2020). Kegiatan pendahuluan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan nilai nasionalisme dan cinta tanah air pada peserta didik. Menyanyikan lagu nasional maupun lagu wajib yang dilakukan setiap hari merupakan wujud cinta tanah air dan menanamkan sikap nasionalisme pada peserta didik (Annisa et al., 2020).

Setelah menyanyikan lagu nasional, pembelajaran dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran. Materi bahasa Inggris yang diajarkan dalam pertemuan tersebut yaitu materi tentang *type of work*. Namun, sebelum memasuki penyampaian materi tentu saja penulis menyampaikan apersepsi. Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi peserta didik mengenai materi bahasa Inggris pada pertemuan sebelumnya. Pendidik menyiapkan peserta didik dalam hal psikis serta fisik untuk mengikuti pembelajaran, melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari atau materi yang akan dipelajari serta kegiatan menyampaikan tujuan pembelajaran dapat mengantarkan peserta didik ke dalam tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik (Pohan & Dafit, 2021). Adapun respon peserta didik pada saat kegiatan apersepsi yaitu, sebagian peserta didik menjawab pertanyaan namun dengan isi jawaban yang kurang jelas serta sebagian peserta didik lainnya tidak menjawab seolah kebingungan mengenai apa yang telah mereka pelajari pada pertemuan sebelumnya. Apersepsi sangat penting untuk dilakukan pada awal pembelajaran, dengan berbagai metode menarik, inovatif, dan up to date (Prasetyo et al., 2020). Setelah melakukan apersepsi, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa penyampaian materi bahasa Inggris mengenai *type of work*. Dengan kompetensi dasar 3.4 Memahami kata, frasa, dan kalimat yang berkaitan dengan *the Jobs*,

serta 4.4 Menyajikan penggunaan kata, frasa, dan kalimat yang tepat tentang the Jobs. Materi ini menjelaskan mengenai tipe-tipe profesi seperti polisi, chef, guru, pilot, dan sebagainya.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran tersebut menggunakan metode ceramah dengan pendekatan scientific learning. Guru harus berpedoman pada pendekatan ilmiah dalam melaksanakan pembelajaran bahasa sebagai jalan untuk menerapkan pendekatan teks (Noermanzah & Maisarah, 2019). Namun sangat disayangkan prasarana pendukung pembelajaran di sekolah dasar tersebut terbilang kurang. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya proyektor sebagai media pembelajaran visual yang diproyeksikan. Karena keterbatasan sarana dan prasarana tersebut pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran visual, namun secara manual harus ditulis di papan tulis. Semakin baik prasarana maka semakin meningkat pula hasil belajar peserta didik, begitu pun sebaliknya apabila sarana dan prasarana pembelajaran tidak lengkap maka hasil belajar peserta didiknya pula rendah (Sani & Ilyas, 2021).

Saat pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran, terlihat saat peserta didik kompak mengikuti arahan penulis untuk mengulang kata yang disebutkan. Selain itu, peserta didik juga aktif bertanya mengenai materi yang kurang dipahami. Setelah menyampaikan materi pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan tes tertulis kepada peserta didik dengan memberikan instrumen penilaian berupa multiple choice atau pilihan ganda yang didalamnya terdapat gambar ilustrasi profesi. Dengan demikian, gambar tersebut berfungsi untuk membantu peserta didik untuk memahami dan menjawab pilihan ganda yang tertera pada instrumen penilaian. Gambar ilustrasi dapat bermanfaat untuk merangsang pemahaman peserta didik dalam bentuk konkret yang diabstrakan melalui pengetahuan dan efek psikologi peserta didik (Firdayanti et al., 2021). Adapun bentuk instrumen penilaian yang penulis gunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Instrumen Penilaian

Adapun hasil penilaian pembelajaran bahasa Inggris dalam materi *Type of work* ini di sajikan dalam table penilaian berikut.

Table 1. Hasil Penilaian Peserta Didik

No	Inisial Peserta Didik	Skor	Nilai
1	A	75	93,75
2	AD	80	100
3	AM	75	93,75
4	ASP	80	100
5	AT	70	87,5
6	DAR	45	56,25
7	IAR	80	100
8	IMM	60	75
9	NZM	60	75
10	P	40	50
11	S	65	81,25
12	SNH	75	93,75
13	ST	40	50
14	TAC	70	87,5
15	Z	75	93,75

Nilai hasil penilaian pembelajaran bahasa inggris tersebut didapat dari rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil penilaian menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman pada peserta didik, yang disebabkan karena faktor keterampilan peserta didik, serta kekurangan penulis dalam menyampaikan pembelajaran. Tentunya hal ini perlu disikapi secara serius, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran, serta strategi yang baik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang dialami penulis saat melakukan praktik pembelajaran bahasa inggris didasarkan pada beberapa hal seperti kurangnya sarana dan prasarana dari sekolah, pengelolaan kelas, serta alokasi waktu yang tidak akurat. Pertama, sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Tidak adanya proyektor menjadi sebuah masalah yang menghambat proses penyampaian materi yang dilakukan penulis. Pendidikan tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran yang memadai (Nasrudin & Maryadi, 2019). Pada awal perencanaan penulis akan menggunakan bahan ajar slide power point interaktif agar peserta didik mudah memahami pembelajaran serta memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran. Namun, karena hal tersebut pembelajaran harus berlangsung tanpa media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

Kedua, masalah pengelolaan kelas. Kurangnya kemampuan penulis dalam mengelola kelas menyebabkan peserta didik kurang kondusif. Sehingga banyak peserta didik yang tidak berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Bercanda dengan teman, berisik, melancong, menjadi contoh konkret permasalahan pengelolaan kelas. Tentunya hal ini dapat berpengaruh bagi peserta didik lainnya yang sedang mengikuti pembelajaran. Permasalahan terakhir yaitu alokasi waktu yang kurang tepat, dimana pada rencana pelaksanaan pembelajaran alokasi waktu yang ditentukan sekitar 85 menit, sedangkan dalam kenyataannya pembelajaran berlangsung kurang dari waktu yang ditentukan. Tentunya hal ini menjadi masalah serius karena berkaitan dengan keefektifan pembelajaran

Adapun solusi yang dapat diberikan penulis mengenai permasalahan tersebut yaitu, pertama, mengubah media pembelajaran visual yang diproyeksikan menjadi media cetak. Hal ini dapat membantu memecahkan permasalahan mengenai kurangnya sarana media pembelajaran. Guru selalu menampilkan ide-ide yang menarik dan berguna baik bagi peserta didik, ide yang dimunculkan bisa berupa ide yang muncul tiba-tiba atau ide yang telah direncanakan sebelumnya (Sumianto & Aprinawati, 2021). Kedua, peserta didik yang gaduh serta berisik dapat diatasi dengan memberikan beberapa teguran yang dapat memberikan efek jera bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat kembali berkonsentrasi mengikuti proses pembelajaran. Menatap tajam, memberikan senyuman kepada siswa yang terlihat membuat kegaduhan, mengatur suara dan menggunakan bahasa tubuh merupakan bentuk teguran secara lembut kepada peserta didik (Syahrani, 2018). Solusi permasalahan terakhir yaitu dengan memanfaatkan kegiatan *ice breaking* untuk memanfaatkan waktu yang masih tersisa banyak. Saat praktik pembelajaran penulis melakukan kegiatan *ice breaking* edukatif serta interaktif. Minat belajar peserta didik dengan menggunakan metode *ice breaking* lebih tinggi dibandingkan dengan belajar menggunakan metode pembelajaran lain (Ilham & Supriaman, 2022). Secara sederhana *ice breaking* tersebut dapat dikatakan sebagai kegiatan *fun learning* atau belajar sambil bermain.

Kebijakan penerapan bahasa Inggris di SD Negeri 2 Cileungsir ini diterapkan secara tidak intensif. Hal ini terbukti dari pernyataan peserta didik yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris kadang-kadang tidak diajarkan oleh guru sekolah tersebut. Kebijakan penerapan ini didasarkan pada kebijakan pemerintah yang menyatakan bahwa penerapan bahasa Inggris diserahkan kepada masing-masing lembaga pendidikan. Secara teknis penerapan mata pelajaran Bahasa Inggris tingkat sekolah dasar diserahkan ke masing - masing sekolah, hal ini berdampak bagi pelaksanaan yang memiliki perbedaan serta adanya kesenjangan dalam penerapan Bahasa Inggris di masing - masing sekolah (Ardya et al., 2022). Adanya kebijakan ini menimbulkan permasalahan yang serius, khususnya bagi perkembangan serta keterampilan berbahasa pada peserta didik. Penguasaan bahasa asing sifatnya wajib, namun kebijakan yang dikeluarkan pemerintah terkait pengurangan jam pembelajaran bahasa Inggris merupakan bentuk hambatan pembentukan kompetensi warga Indonesia sebagai warga dunia (Alfarisy, 2021). Keterlambatan pemahaman peserta didik dalam memahami unsur-unsur bahasa Inggris menjadi masalah utama yang perlu untuk diatasi. Namun tentunya pemerintah mengeluarkan kebijakan tersebut bukan tanpa alasan, tentunya terdapat alasan yang jelas mengapa kebijakan tersebut dikeluarkan oleh pemerintah. Karakteristik peserta didik, tuntutan penguasaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, serta adanya rasa terancam kehilangan rasa nasionalisme pada generasi mendatang menjadi alasan utama mata pelajaran bahasa Inggris dihapus dari kurikulum 2013 (Larasaty et al., 2022). Pada dasarnya pembelajaran bahasa Inggris bukan merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menghilangkan ideologi, serta rasa nasionalisme peserta didik. Namun, pembelajaran bahasa Inggris terfokus pada memupuk keterampilan peserta didik dalam berbahasa asing. Hal yang perlu disikapi adalah untuk apa penguasaan bahasa Inggris agar bahasa Inggris ini tidak dapat membuat budaya baru masuk serta menghilangkan rasa nasionalisme dan menjauhkan warga Indonesia khususnya dari bahasa ibu yang digunakan sehari-hari (Alfarisy, 2021). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar seharusnya tetap diadakan, karena bahasa Inggris memiliki tujuan yang jelas untuk memberikan kompetensi berbahasa internasional yang baik kepada generasi peneru. Jika karakteristik peserta didik menjadi halangan, adanya strategi, media, dan metode

pembelajaran menjadi solusi agar peserta didik memahami pembelajaran. Selain itu, materi yang disampaikan pula tentunya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil praktik pembelajaran, maka mata pelajaran bahasa Inggris sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Lebih dari itu, tuntutan perkembangan zaman mengharuskan pendidikan menghasilkan generasi penerus yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan perkembangan jaman. Proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menunjukkan adanya antusiasme peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Inggris. Selain itu, sarana dan prasarana pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dapat membentuk suasana belajar yang interaktif, inovatif serta menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar khususnya bahasa Inggris. Hasil penilaian menunjukkan bahwa peserta didik di SD Negeri 2 Cileungsir ini dapat memahami pembelajaran dengan baik. Perlu adanya penelitian lanjutan mengenai permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar ini, mengingat bahwa bahasa Inggris sangat penting untuk diterapkan di sekolah dasar. Terlebih dari itu, adanya pengembangan penilaian mengenai hal ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan pemerintah mengenai kebijakan penerapan bahasa Inggris di sekolah dasar.

REFERENSI

- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313.
- Annisa, N., Hasibuan, P. H., Febri, E., & Siregar, S. (2020). Singing Indonesia Raya As Shaping of Implimentation of The Reinforcement of Educational Character. *Educational Journal of Elementary School*, 1(1), 1–3.
- Ardaya, C. A., Rahmadani, A. S., & Alfarisy, F. (2022). Penerapan Pembelajaran Bahasa Inggris Berdasarkan Kebijakan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Negeri 155 Gresik. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 3(1), 2158–2166.
- Faridatuunnisa, I. (2020). Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional*, 191–199.
- Firdayanti, R., Fajrie, N., & Sumarwiyah, S. (2021). Penerapan Model Numbered Head Together Berbantu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa SD. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 68–73.
- Fzriandina, A., Alia, F., & Ningsih, Y. A. (2020). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Guru Bahasa Inggris di SD Negeri Kunciran 6. *Fondatia*, 4(1), 53–66.
- Hutabarat, R. G. N. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Prespektif Fun And Active Learning. *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial dan Humaniora*, 01(11), 138.
- Ilham, I., & Supriaman, S. (2022). Pengaruh Metode Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas V Sd Negeri 26 Dompu. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 60–70.
- Laely Nuriyah. (2021). Evaluasi Program Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8).
- Larasaty, G., Anggrarini, N., & Efendi, N. (2022). “ Fun English ” sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, 1(2), 96–102.
- Muharoni, N. A., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). Best Practice Mengajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia : Jurnal Riset Pedagogik*, 6(1), 36–44.

- Mustofa, M. (2017). Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial: Best Practice. *Publication Library and Information Science*, 1(2), 21.
- Nasrudin, N., & Maryadi, M. (2019). Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam Pembelajaran di SD. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 15–23.
- Noermanzah, & Maisarah, I. (2019). Pemilihan Strategi Pembelajaran yang Efektif dan Tepat pada Pendidikan Dasar sebagai Wujud Implementasi Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa*, 199–210.
- Nugraha, D. M. D. P. (2020). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Penerapan Blended Learning Di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 472–484.
- Nurfitriani, M., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Tematik Terpadu Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1110–1117.
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191–1197.
- Prasetyo, A., Rahmawati, N., & Sidiyawati, L. (2020). Comedy Sebagai Apersepsi Dalam Pembelajaran. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 158–165.
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nuru, Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 4581–4586.
- Risqi, A. (2016). Peran Bahasa Inggris Terhadap Perkembangan Bahasa Indonesia Dan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal EduTech*, 2.
- Sani, A., & Ilyas, G. B. (2021). Analisis Kompetensi Guru dan Sarana Prasarana terhadap Prestasi Belajar Siswa. *YUME : Journal of Management*, 4(3), 71–86.
- Subadi, T. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta)
- Sumianto, & Aprinawati, I. (2021). Analisis Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 73–84.
- Syahrani. (2018). Manajemen Kelas Yang Humanis. *Ar-Risalah*, 14(1), 59–74.

SKETCH METADEMOLAB: DESAIN PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS PROJECT DI SEKOLAH DASAR

Rela Imanulhaq¹, Kasmah², Abdul Munip¹

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

²Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN BONE

Koresponden: 21204081028@student.uinsuka.ac.id

Kata Kunci

**Scecth Metademolab
Project
Tematik Sekolah Dasar**

ABSTRACT

This research aims to describe learning planning by utilizing a web-based animation called Sketch Metademolab, using Project Based Learning learning strategies in thematic learning at SD NU Darul Hikam. The existence of obstacles experienced by educators and students in thematic learning at the elementary school level is the background of this research. The approach used is qualitative, with interview and documentation techniques, then the data is analyzed and presented descriptively. Interview techniques are used to describe lesson plans. Documentation techniques are carried out to obtain supporting data in lesson planning at SD NU Darul Hikam. The results of the research show that the learning planning stages are a). Formulate learning objectives (in the theme). b). Learning is not just recording and memorizing, but an experienced process, so students must be actively encouraged to carry out certain activities, seek and find facts for themselves. c). Determine teaching and learning activities. d). Determine the people involved in the learning process. e). Select materials and tools that will be used to support the learning process. f). Availability of physical facilities that can be used in learning. and g). Evaluation planning and analysis of learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan animasi berbasis web bernama Sketch Metademolab, dengan menggunakan strategi pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam. Adanya kendala yang dialami oleh pendidik serta peserta didik dalam pembelajaran tematik pada tingkat sekolah dasar menjadi latar belakang penelitian ini. Pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif, dengan teknik wawancara dan dokumentasi, kemudian data tersebut dianalisis dan disajikan secara deskriptif. Teknik wawancara digunakan untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran. Teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data pendukung dalam perencanaan pembelajaran di SD NU Darul Hikam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan perencanaan pembelajarannya yaitu a). Merumuskan tujuan pembelajaran (dalam tema). b). Belajar bukan hanya sekedar mencatat dan menghafal, akan tetapi proses berpengalaman, sehingga siswa harus didorong secara aktif untuk melakukan kegiatan tertentu, mencari dan menemukan sendiri fakta. c). Menentukan kegiatan belajar mengajar. d). Menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. e). Memilih bahan dan alat yang

Email penulis:
21204081028@student.uin-
suka.ac.id

akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. f). Ketersediaan fasilitas fisik yang dapat digunakan dalam pembelajaran. dan g). Perencanaan evaluasi dan analisis hasil belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan Industri 4.0 diiringi dengan perkembangan teknologi yang menunjang segala aktifitas manusia. Termasuk didalamnya teknologi pendidikan, tuntutan masyarakat dan kemajuan teknologi membuat pengelolaan pendidikan tidak mungkin lagi dikelola dengan pola tradisional (Gómez-et al, 2017). Digitalisasi pendidikan merupakan sebuah keharusan demi menciptakan pembelajaran sesuai konteks pembelajaran abad 21. Teknologi hanya sebuah alat dalam menyampaikan pembelajaran, bukan untuk mendistrupsi eksistensi guru dalam mendidik dan membelajarkan siswa. Perkembangan teknologi ditandai dengan mudahnya penggunaan jaringan internet (Agustiningasih & Fitri, 2020). Teknologi dalam pembelajaran mempunyai sasaran akhir untuk memudahkan peserta didik belajar. Melalui pemanfaatan teknologi siswa dapat mudah menerima dan memahami materi pembelajaran (Nunuk, 2018).

Pembelajaran abad 21 menggunakan teknologi sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pengintegrasian teknologi didesain menyesuaikan kebutuhan guru dan siswa yang ditunjukkan melalui pengalaman dan konten dalam membentuk pengetahuan (Hernandez, 2017.) Konten digunakan dalam pembelajaran merupakan refleksi dari pengetahuan yang dibutuhkan siswa. Pembelajaran abad 21 menonjolkan cara kerja yang menggunakan *Project based Learning* (PjBL). Teknologi dapat membuat fitur-fitur *Project-Based Learning* lebih efektif dengan memperkuat interaktivitas dan komunikasi menjadi lebih lancar, serta memfasilitasi pembelajaran berdasarkan masalah dan situasi nyata (Gómez et al, 2017). Teknologi dimunculkan melalui media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran, dimana media pembelajaran berperan penting dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017 tentang guru, menjelaskan bahwa “kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional secara holistik harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran sesuai perkembangan zaman”. Guru diwajibkan mampu dalam mengelola kelas, termasuk menyesuaikan penggunaan metode, model, dan media berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Tentu melalui pertimbangan konten, kebutuhan, kemampuan dan cara belajar siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Habib et al., 2020). Guru didorong untuk melakukan berbagai inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan secara efektivitas, efisiensi dan produktivitas sehingga mutu pembelajaran dapat meningkat. Pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik apabila ditunjang dengan kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Supriadi, 2017).

Pembelajaran pada kurikulum 2013 ini pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan pembelajaran tematik. Pada proses pembelajaran tematik peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajarannya. Hal ini berarti bahwa pembelajaran kurikulum 2013 tidak lagi pembelajaran konvensional. Peserta didik mendengarkan guru berceramah dan mencatat dalam buku catatan mereka. Pembelajaran kurikulum 2013 sudah tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif

dan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran tematik bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam, bermakna dan berkesan kepada peserta didik, mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, memberi kesempatan anak untuk menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran (*student center*), aktivitas belajar yang menyenangkan serta media yang bervariasi (Putri & Sukma, 2021).

Pembelajaran tematik menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena peserta didik selalu melalui pengalaman langsung dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari kemudian menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka kuasai (Kemendikbud, 2013).

Berdasarkan perolehan data di lapangan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu siswa kurang aktif dalam pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan siswa sebih banyak diam saat proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan belajar. Rendahnya motivasi menyebabkan siswa tidak memberikan respon balik saat proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dipicu karena guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif yang berintegrasi pada kecanggihan teknologi. Padahal kecanggihan teknologi dapat mendukung proses pembelajaran. Selain itu, guru kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri dimulai dari pengamatan terhadap suatu permasalahan, melatih siswa untuk menganalisis, eksperimen, mengolah informasi, melakukan kolaboratif, menyimpulkan dan mengkomunikasikan dari suatu benda atau objek kejadian.

Strategi pembelajaran sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Strategi digunakan agar peserta didik lebih aktif dan peran atau dominasi guru berkurang. Strategi pembelajaran digunakan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai secara efektif dan efisien apabila diselenggarakan dengan menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang termasuk rumpun pemrosesan informasi.

Proses pembelajaran lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang mengkombinasikan tampilan dengan berbagai fitur gambar dan animasi. Gambar dan animasi dikembangkan melalui optimalisasi teknologi, salah satunya media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer memang sudah tidak asing lagi, komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan menjalankan program untuk menggabungkan gambar, audio, video, animasi dan teks (Habib et al., 2020).

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu: *faktor internal*, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. *Faktor eksternal*, merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa. Diantaranya keluarga, sekolah dan masyarakat (Slameto, 2013).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, dengan memanfaatkan web bernama sketch Metademolab. Penggunaan web tersebut dipadukan dengan strategi pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran tematik di SD Darul Hikam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Satori, 2009). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif, bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan (Sukmadinata, 2011). Sehingga dalam penelitian ini tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan variabel yang diteliti, namun menggambarkan kondisi dengan apa adanya. Penelitian ini menganalisis secara apa adanya tentang proses perencanaan pembelajaran menggunakan model strategi *project based learning* di SD NU Darul Hikam Jengkok Jawa Barat dengan tanpa memberikan perlakuan pada subjek yang diteliti. Lokasi penelitian ini di Blok Ki Buyut, Jengkok, Kec. Kertasemaya, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021-2022. Teknik yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi. Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan semistuktur untuk mengumpulkan data karena jenis wawancara ini termasuk *in-dept interview* yang dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur. Teknik wawancara digunakan untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan animasi berbasis web bernama sketch Metademolab, dengan menggunakan strategi pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam, serta mengumpulkan data-data subyektif seperti opini, sikap, dan perilaku narasumber terkait suatu fenomena yang sedang diteliti (Hansen, 2020). Wawancara dilakukan terhadap dua informan yaitu wakil kepala sekolah yang juga bagian kurikulum serta wali kelas 1, dengan bantuan aplikasi *WhatsApp*. Wawancara dilakukan secara daring sehingga data didapat secara berangsur-angsur. Sedangkan dokumentasi untuk mencari data yang relevan dari perpustakaan (Dewi, 2020). Teknik dokumentasi bertujuan untuk melengkapi data laporan seperti administrasi tentang panduan perencanaan pembelajaran di SD NU Darul Hikam.

Kegiatan analisis dan penyajian data dilakukan secara deskriptif, mengenai fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia yang bisa mencakup aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2009).

Tabel 1. Keterangan Informan penelitian di SD NU Darul Hikam

No	Inisial	Status	Jenis Kelamin
1.	P1	Wakil kepala sekolah	L
2.	P2	Wali kelas I	L

Tabel 2. Kisi-kisi Wawancara

No	Variabel	Indikator
1.	Media Animasi	Penggunaan
2.	Strategi PjBL	Penggunaan
3.	Pembelajaran Tematik	Tujuan Pembelajaran
		Kegiatan belajar mengajar
		Subjek proses belajar mengajar
		Bahan dan alat

No	Variabel	Indikator
		Fasilitas fisik
		Evaluasi

(Mariana, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendeskripsikan perencanaan pembelajaran tematik berbasis proyek dengan menggunakan web bernama sketch metademolab di SD NU Darul Hikam. Data yang diperoleh meliputi; penggunaan media animasi, penggunaan strategi proyek, dan pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam.

1. Penggunaan Media Animasi di SD NU Darul Hikam

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1 (P2), mengatakan sebagai berikut:

“Pemanfaatan media animasi sudah pernah digunakan dalam pembelajaran disekolah kami, terutama dalam pembelajaran tema maupun pelajaran agama seperti Sejarah Kebudayaan Islam. Penggunaannya pada pembelajaran tematik seperti pada materi bahasa indonesia tentang pidato maupun mata pelajaran lain yang memerlukan tampilan animasi agar mempermudah pemahaman siswa dalam belajar. Penggunaannya pada materi sejarah biasanya menampilkan kisah-kisah para nabi atau video-video edukatif yang sudah disesuaikan sesuai materi yang dipelajarinya. Peserta didik diajak untuk menonton video animasi melalui link dari youtube maupun menggunakan proyektor di kelas. Terkadang ada juga guru yang menggunakan laptopnya sebagai media pembelajaran. Baik guru membuat sendiri maupun memanfaatkan youtube untuk video animasinya” (Uuz, 2022)

Penjelasan tersebut diperkuat oleh wakil kepala sekolah (P1), mengatakan sebagai berikut:

“Sekolah kami memiliki beberapa proyektor yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Namun dalam penggunaannya memerlukan pengawasan ekstra karena aktivitas siswa yang terkadang begitu ramai sehingga khawatir terjadi kerusakan pada properti. Mayoritas guru kami juga sudah memiliki laptop sehingga lebih menunjang untuk pembelajaran yang membutuhkan teknologi” (Tobiin, 2022)

Dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam sudah tidak asing digunakan. Penggunaannya disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa. Siswa belajar melalui video animasi yang sudah diupload ke kanal youtube oleh guru maupun guru mengirimkan video yang sudah ada di youtube dengan menggunakan proyektor maupun laptop.

Dengan diketahuinya media animasi pernah digunakan di SD NU Darul Hikam, maka penggunaan animasi Sketch Metademolab dapat diterapkan karena pemanfaatan media animasi sudah tidak asing. Namun peneliti memberikan inovasi media pembelajaran animasi dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan strategi pembelajaran project based learning. Tematik memungkinkan untuk menghubungkan tema-tema yang memiliki keterkaitan, seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Penggunaan Media Sketch Metademolab

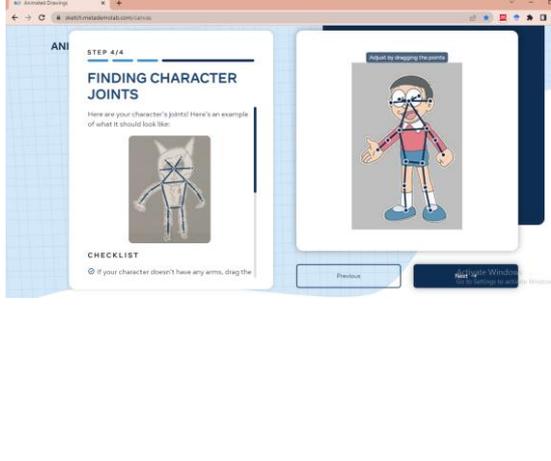
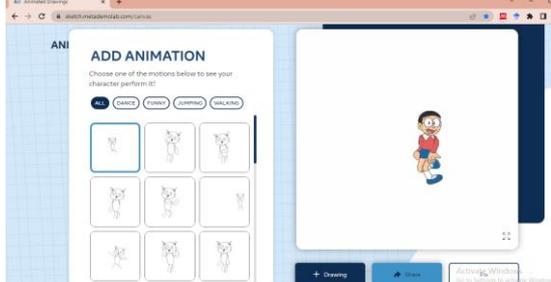
Tema	Subtema	Muatan	
		Bahasa Indonesia	PJOK
1 Diriku	2 Tubuhku	3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan.	3.8 Memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.
		4.4 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulis.	4.8 Menceritakan bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.

Penggunaan media sketch metademolab pada materi tersebut terletak pada tema 1 diriku sub tema 2 tubuhku dengan muatan bahasa indonesia dan PJOK, pada materi tentang anggota tubuh. Pemilihan materi tersebut karena media web sketch metademolab hanya mampu digunakan untuk fitur anggota tubuh.

Berikut tampilan dan tahapan dari web Sketch Metademolab yang akan digunakan sebagai media dalam pembelajaran tematik berbasis proyek:

Tabel 4. Langkah-langkah penggunaan Sketch Metademolab

No	Tampilan	Deskripsi
1.		<p>Unggah Gambar Unggah gambar SATU karakter, dengan lengan dan kaki tidak tumpang tindih dengan badan (lihat contoh di bawah).</p> <p>Daftar Periksa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pastikan karakter digambar di selembar kertas putih tanpa garis, kerutan, atau robekan. - Pastikan gambar menyala dengan baik. Untuk meminimalkan bayangan, pegang kamera lebih jauh dan perbesar gambar. - Jangan sertakan informasi yang dapat diidentifikasi, konten yang menyinggung (lihat standar komunitas kami), atau gambar yang melanggar hak cipta orang lain.

No	Tampilan	Deskripsi
2.		<p>Menemukan Karakter Kami telah mengidentifikasi karakternya, dan meletakkan kotak di sekelilingnya. Daftar Periksa Ubah ukuran kotak untuk memastikannya pas dengan satu karakter.</p>
3.		<p>Karakter Pemisah Kami telah memisahkan karakter dari latar belakang, dan menyorotnya. Daftar Periksa Jika bagian tubuh karakter Anda tidak disorot, gunakan alat pena dan penghapus untuk memperbaikinya</p>
4.		<p>Menemukan Gambar Karakter Inilah sendi karakter Anda! Berikut adalah contoh tampilannya: Daftar Periksa Jika karakter Anda tidak memiliki lengan, seret siku dan sendi pergelangan tangan jauh dari karakter dan masih dapat dianimasikan: Pada langkah selanjutnya, kita akan menggunakan mask segmentasi dan lokasi sambungan ini untuk menganimasikan karakter Anda dengan data penangkapan gerak.</p>
5.		<p>Tambahkan Animasi Pilih salah satu gerakan di bawah ini untuk melihat karakter Anda melakukannya!</p>

Penggunaan animasi dalam pembelajaran bukan pertama kali dilakukan, sebelumnya pernah dilakukan oleh Sri Arianti dkk (2018), terdapat pengaruh model Project Based Learning berbantuan media animasi terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus 5 Mengwi tahun pelajaran 2017/2018. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t. Hasil analisis data diperoleh thitung = 6,146 sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan dk = 77 diperoleh nilai ttabel = 2,000 sehingga thitung > ttabel (6,146 > 2,000). Berdasarkan kriteria pengujian, maka H0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model Project Based Learning berbantuan media animasi dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus 5 Mengwi Tahun Pelajaran

2017/2018 ditolak dan Ha diterima. Adapun nilai rata-rata kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok eksperimen adalah $\bar{X} = 82,24$, sedangkan kelompok kontrol adalah $\bar{X} = 72,53$. Yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu pemanfaatan web untuk membuat animasinya, serta mata pelajaran dan materinya juga berbeda.

2. Penggunaan Strategi Pembelajaran Project Based Learning di SD NU Darul Hikam

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1 (P2), mengatakan sebagai berikut:

“Penggunaan strategi pembelajaran proyek biasa digunakan dalam pembelajaran yang memerlukan praktik, seperti SBdP, IPA maupun pelajaran tematik lainnya. Proyek dapat berupa mempraktikkan sesuatu seperti membuat karya dari bahan alam.” (Uuz, 2022)

Dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran proyek biasa digunakan di SD NU Darul Hikam, terutama pada pembelajaran yang memerlukan praktik. Dengan diketahuinya hal tersebut peneliti bermaksud memberikan inovasi dalam penggunaan strategi tersebut, dengan mengaitkannya dengan media animasi berbasis web, yaitu scetch metademolab. Strategi pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara aktif mengkonstruksi pengetahuannya. Tentunya dengan stimulus dari seorang guru. Peran guru disini sebagai fasilitator dan memonitor peserta didik (Minsih, 2018).

Seperti penelitian yang dilakukan Wiarsih (2013), penelitiannya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas secara *collaborative*. PjBL menekankan pengalaman belajar kontekstual yang dapat mendorong peserta didik memperoleh pengetahuan. Pengetahuan peserta didik tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan bertanya, menyelesaikan masalah, mengeksplorasi minat, dan mengembangkan keterampilan yang dapat diaplikasikan pada kehidupan peserta didik di masa yang akan datang. PjBL juga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menawarkan berbagai pengalaman belajar. Strategi PBL sesuai dengan teori perkembangan Piaget yang menghendaki anak didekatkan pada dunia yang lebih nyata (konkrit) dan teori Vigotsky yang menganggap interaksi sosial sebagai kunci pembelajaran. PjBL diturunkan dari hasil riset dalam psikologi kognitif bahwa belajar adalah memahami konsep, berfikir kritis, menganalisis informasi, mengkomunikasikan ide, bekerja secara kooperatif, mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan secara sungguh-sungguh. Proyek sebagai produk dalam PjBL secara harmonis bersama dengan praktik pengajaran tradisional dapat menjadi alat untuk menyediakan pengalaman belajar yang memotivasi peserta didik. PBL digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan peserta didik termotivasi dan mengalami belajar, peserta didik mempunyai banyak kesempatan memperoleh dan menggunakan pengetahuan dan keterampilan baru dan mencapai kompetensi belajar, peserta didik mengaitkan tema pembelajaran dengan disiplin/bidang studi penting lain

3. Pembelajaran Tematik di SD NU Darul Hikam

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah (P1), menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan di SD NU Darul Hikam yaitu kurikulum 2013. Dengan cirinya yaitu bentuk tematik. Pembelajaran tematik yang diterapkan di SD/MI dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa “Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu”. Pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Seperti data yang didapat dari dokumentasi SD NU Darul Hikam berikut:

Tabel 5. Struktur kurikulum SD NU Darul Hikam

Komponen		Kelas dan alokasi waktu perminggu						
A	Kelompok A	I	II	III	IV	V	VI	JML
	1. Pend. Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4	24
	2. PPKn	5	5	6	5	5	5	31
	3. Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7	48
	4. Matematika	5	6	6	6	6	6	35
	5. Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3	9
	6. Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3	9
B	Kelompok B							
	1. Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	4	4	4	24
	2. PJOK	4	4	4	4	4	4	24
	Muatan Lokal							
	3. Pendidikan Budi Pekerti	2	2	2	2	2	2	12
	4. Bahasa Indramayu	2	2	2	2	2	2	12
	Jumlah	34	36	38	40	40	40	228

 = Pembelajaran dikelas 1 yang memanfaatkan media scatch metademolab

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa; a). Menambah 4 jam pelajaran dari struktur kurikulum nasional untuk setiap kelas. b). Penambahan jumlah jam untuk muatan lokal pendidikan budi pekerti dan muatan lokal bahasa Indramayu. c). Alokasi waktu setiap jam yaitu 35 menit. d). Untuk kelas 1-3, kegiatan pelajaran dengan pendekatan tematik, kecuali pendidikan agama dan budi pekerti serta muatan lokal. e). Untuk kelas 4-6, kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, kecuali pendidikan agama dan budi pekerti, muatan lokal, matematika, dan PJOK.

SD NU Darul Hikam pada tahun 2021/2022 untuk semua kelas sudah menggunakan Kurikulum 2013. Karena itu proses pembelajaran sebagian besar menggunakan pendekatan tematik, kecuali pendidikan agama dan budi pekerti, muatan lokal pendidikan budi pekerti, dan bahasa Indramayu, serta kelas tinggi mata pelajaran matematika dan PJOK menggunakan pendekatan mata pelajaran.

Langkah-langkah penyusunan perencanaan pembelajaran sebagai berikut; (Mariana, 2018)

1. Merumuskan tujuan pembelajaran (dalam tema)

Berdasarkan wawancara dengan wakil kepala sekolah (P1), mengungkapkan sebagai berikut;

“Tujuan pembelajaran sudah ada dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. SK dan KD tersebut lalu lebih dispesifikkan menjadi tujuan khusus. Biasanya tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).” (Tobiin, 2022)

Pernyataan tersebut diperlengkap oleh guru kelas 1 (P2), sebagai berikut;

“Tujuan dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan animasi web sketch metademolab ini merupakan uraian dari tabel 1, yang menjelaskan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik.” (Uuz, 2022)

Dalam merancang pembelajaran, tugas pertama dari seorang guru adalah merumuskan tujuan pembelajaran khusus beserta materi pelajarannya. Sebab tujuan umum (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar) dari pembelajaran sudah

dirumuskan oleh para pengembang kurikulum. Tugas guru adalah menejemahkan tujuan umum pembelajaran (SK dan KD) menjadi tujuan khusus (indikator) pembelajaran yang lebih spesifik dan mudah terukur (Mariana, 2018).

2. Menentukan kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar yang sesuai pada dasarnya dapat dirancang melalui pendekatan kelompok atau pendekatan individual. Pendekatan kelompok dirancang dengan menggunakan pendekatan klasikal, yakni pembelajaran di mana setiap siswa belajar secara berkelompok baik kelompok besar maupun kelompok kecil. Pembelajaran individual di mana siswa belajar secara mandiri melalui bahan ajar yang dirancang demikian sehingga siswa dapat belajar menurut kecepatan dan kemampuan masing-masing. Kegiatan-kegiatan tersebut tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Tobiin, 2022). Pembelajaran dengan menggunakan project based learning memungkinkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok. Baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Siswa bekerjasama untuk menyelesaikan sebuah proyek membuat gambar dengan konstruk dari materi-materi yang guru arahkan.

Dalam pembelajaran proyek dikelas 1 dengan memanfaatkan scatch metademolab ini, siswa dibentuk kelompok besar agar tidak sulit dalam pembagiannya serta tidak repot dalam pembelajarannya nanti. Guru dapat memanfaatkan posisi kursi maupun meja yang berdekatan untuk membentuk kelompoknya. Pembentukan kelompok ini hanya bertujuan untuk mengenalkan siswa tentang belajar bersama, duduk membentuk kelompok dan saling berkomunikasi dalam kelompok tersebut. Karena dalam praktiknya siswa kelas rendah belum mampu untuk berdiskusi bahkan bertukar pendapat (Zulvira, 2021).

3. Menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran

Orang-orang yang akan terlibat dalam proses pembelajaran dan berperan sebagai sumber belajar meliputi instruktur atau guru, dan tenaga profesional. Peran guru dalam proses pembelajaran sebagai pengelola pembelajaran. Agar guru dapat melaksanakan fungsi dan tugasnya secara maksimal, maka guru harus memiliki kemampuan untuk berbicara dan berkomunikasi dengan menggunakan berbagai media. Selain itu, guru juga berperan sebagai pengatur lingkungan belajar yang memberikan pengalaman belajar yang memadai bagi siswa. Guru dituntut untuk dapat mendesain dan mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar dengan penuh semangat sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing.

4. Memilih bahan dan alat yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran

Penentuan bahan dan alat dengan mempertimbangkan hal-hal seperti keberagaman kemampuan intelektual siswa, jumlah dan keberagaman tujuan pembelajaran khusus yang harus dicapai siswa, tipe-tipe media yang diproduksi dan digunakan secara khusus, berbagai alternatif pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran; bahan dan alat yang dapat dimanfaatkan, dan fasilitas fisik yang tersedia. Media dan alat yang diperlukan dalam pembelajaran ini yaitu kertas putih/buku gambar serta pensil warna agar hasil proyek lebih berwarna. Digunakan untuk membuat gambar yang akan dianimasikan dengan menggunakan web sketch metademolab.

5. Ketersediaan fasilitas fisik yang dapat digunakan dalam pembelajaran

Fasilitas yang menunjang di SD NU Darul Hikam membuat peneliti untuk memberikan inovasi dengan memanfaatkan animasi berbasis web bernama sketch Metademolab, dengan menggunakan strategi pembelajaran project based learning pada pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam

Fasilitas fisik merupakan faktor yang akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Fasilitas fisik meliputi ruangan kelas, pusat media, laboratorium, dan

lain-lain. Guru dan siswa akan bekerja sama menggunakan bahan pelajaran, memanfaatkan alat, berdiskusi, dan lain sebagainya dan kesemuanya itu dapat digunakan melalui proses perencanaan yang matang melalui pengaturan secara profesional termasuk adanya dukungan finansial sesuai dengan kebutuhan (Mariana, 2018).

6. Perencanaan evaluasi dan analisis hasil belajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah (P1) mengatakan bahwa: *“sekolah kami selalu mengadakan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan yang sudah direncanakan serta kendala-kendala apa yang ditemukan agar bisa segera diatasi.”* (Tobiin, 2022)

Evaluasi di SD NU Darul Hikam dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan cara mengumpulkan informasi sebagai bahan pertimbangan membuat keputusan memperbaiki sistem pembelajaran. Evaluasi di SD NU Darul Hikam ditandai dengan pelaksanaan ulangan harian, UTS, UAS, ujian praktek, penilaian sikap, penilain diri, dan penilaian keterampilan (sumatif dan formatif).

Prosedur evaluasi menjadi faktor penting dalam perencanaan pembelajaran, sebab dengan evaluasi akan dapat dilihat keberhasilan pengelolaan pembelajaran dan keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Di samping itu hasil analisis pencapaian siswa dapat dijadikan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan tentang tindak lanjut dan pembelajaran remedial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam mendeskripsikan perencanaan pembelajaran tematik dengan memanfaatkan animasi berbasis web bernama scetch Metademolab, serta menggunakan strategi pembelajaran project based learning tersusun melalui beberapa tahapan perencanaan yaitu a). Merumuskan tujuan pembelajaran (dalam tema). b). Belajar bukan hanya sekedar mencatat dan menghafal, akan tetapi proses berpengalaman, sehingga siswa harus didorong secara aktif untuk melakukan kegiatan tertentu, mencari dan menemukan sendiri fakta. c). Menentukan kegiatan belajar mengajar. d). Menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. e). Memilih bahan dan alat yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. f). Ketersediaan fasilitas fisik yang dapat digunakan dalam pembelajaran. dan g). Perencanaan evaluasi dan analisis hasil belajar. Pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan strategi dapat membantu menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Faktor penghambat dalam perencanaan pembelajaran antara lain menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam sesuai dengan Kurikulum 2013, namun masih terdapat beberapa kendala yaitu terbatasnya sarana prasarana. Faktor pendukung perencanaan kurikulum 2013 yaitu pendidikan mau terus berinovasi demi memberikan pendidikan yang terbaik seperti membuat media maupun alat peraga untuk membantu proses pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam.

REFERENSI

- Agustiningsih, N., & Fitri, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(2), 173.
- Ani Kadarwati, I. M. (2012). Pembelajaran Tematik Pembelajaran Tematik Mohamad Muklis STAIN Samarinda. *Fenomena*, IV(14), 66.

- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah dasar*. Depdiknas: Jakarta.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Education, N. D. of. (2009). *Project Based Learning: Inspiring Middle School Student to Engage in Deep and Active Learning*. Division of Teaching and Learning Office.
- Elizar. (2022). Penerapan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Mampu Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di MTsN 2 Kota Jambi. *Majalah Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2898–2909.
- Gómez-Pablos, V. B., del Pozo, M. M., & Muñoz-Repiso, A. G. V. (2017). Project-based learning (PBL) through the incorporation of digital technologies: An evaluation based on the experience of serving teachers. *Computers in Human Behavior*, 68, 501–512.
- Gunawan. (2015). *Model Pembelajaran Sains Berbasis ICT*. FKIP PRESS Universitas Mataram.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PJBL (Project Based Learning). *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, 1–13.
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283.
- Hernandez, R. M. (n.d.). Impact of ICT on Education: Challenges and Perspectives. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325–347.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 2, 33–49.
- Imam Gunawan, A. R. P. (2012). Revisi Taksonomi Bloom Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen. *Premiere Educandum*, 2(2), 98–117.
- Kemendikbud. (2013). *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mariana, M. A. (2018). *Pengantar Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. LPMB.
- Minsih, M., & D, A. G. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20.
- Munandar, H., Sutrio, S. and Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 5 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 111–120.
- Ni Nym. Sri Arianti¹, I Kt. Adnyana Putra, I. W. S. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Animasi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1), 30–38.
- Nunuk, S., Setiawan, A., Aditin, & P. (2018). Media Pembelajaran Inovasi dan Pengembangannya. *Improving School*, 7(2), 262.
- Putri, S. K., & Sukma, E. (2021). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Active Learning Tipe Index Card Match di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Satori., A. K. dan D. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. UPI.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyowati, T. and Kristanto, A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Tentang

- Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Supriadi, D. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi dan Kreatifitas Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 1(2), 125–132.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project Based Learning*. The Autodesk Foundation.
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Kencana.
- Wardani, S. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Animasi*. 6(1), 21–41.
- Wiarsih, N. (2013). “Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ar-Risalah*, 78 (1).
- Zulvira, R. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1846–1851.